**Concours :** les 20 ans de Call of Cthulhu, une gamme complète à gagner !

BACKSTAB n°33

Le magazine des jeux de rôles

# backstab

## Nouveau : cahier D20 !!!

32 pages de scénarios et d'aides de jeu pour D&D3

## Brom Interview

## 100% JEUX

- L'influence des étoiles dans Prophecy
- Le combat de masse pour DD3
- Passer du côté obscur... des scénarios pour PJ mauvais
- Cryptozoologie, Valérian chez les Métabarons...

**• INTERVIEWS :** 7e Cercle / Brom / Mézières / Micah Skaritka **• SCÉNARS :** D&D3 / Obsidian / Warhammer / L'Appel de Cthulhu / Star Wars

N°33 Septembre 2001 - Mensuel - 36 Francs



# 116 pages, 36 boules, 2 cahiers scénar et 150 produits...



Une fois de plus Backstab évolue pour répondre au mieux à vos attentes ! ! ! Avec notre tarif (faut bien manger), la pagination augmente ce mois-ci, et la part belle est faite aux aides de jeu et aux scénarios : 32 pages généralistes, et 32 pages spéciales D&D3. Cette mutation, vous vous en doutez, ne s'est pas faite sans difficultés, mais le plus gros challenge du mois n'était pas là : impossible de faire rentrer dans nos pages les 150 nouveautés de cet été ! Une première : entre la convention Origins, la Gen Con, la déferlante D20, la riposte anti-D20 et le dynamisme des éditeurs français, on n'avait pas vu production de JDR aussi importante depuis des mois ! ! ! Une gageure pour le chroniqueur ludo-maniaque, qui nous oblige à reporter une part de nos critiques au mois prochain, mais qui, du point de vue du marché, est plutôt un bon présage...

*Patrick Renault*

# SOMMAIRE N°32

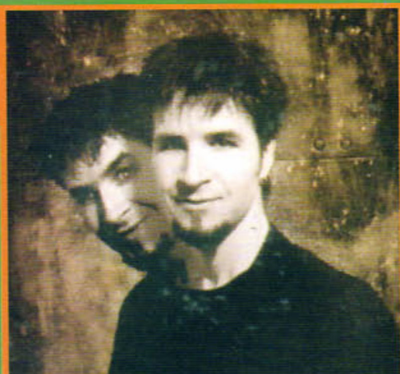
En couverture




Page 99

Lodoss version White Wolf

Page 18



Brom et la Dark Fantasy



Page 44

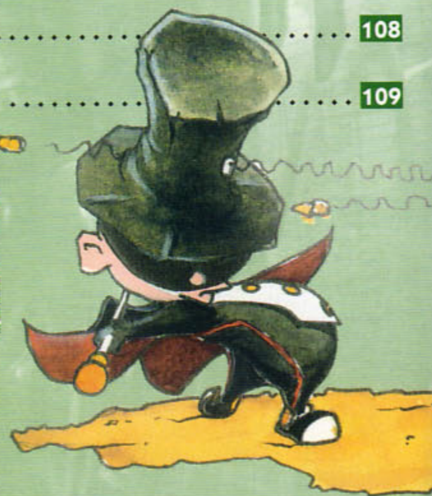
Et jouez des méchants en D20 !



Page 92

Baby Boum !





# Courrier



**Cette rubrique contient de l'humour**

## Salut Backstab,

*C'est cool, comme chaque fin de mois, je reçois gratuitement le numéro de votre magazine. C'est sympa… mais je vous rappelle ce que je vous ai dit dans mon dernier courrier (décembre 2000) : je ne renouvelle pas mon abonnement – pour cause de livraison trop tardive* : de quelques semaines à deux mois et demie de retard (le record !). Donc, je l'achète en kiosque depuis le début de l'année – je suis impatient et j'aime avoir les news en début de mois. Et à chaque fois je reçois votre exemplaire gratuit quelques temps plus tard, qui ne me sert évidemment à rien. (je ne suis jamais sûr en début de mois que vous continuerez à me l'envoyer – à titre promotionnel ? - donc je vais continuer à l'acheter en kiosque, et ce gaspillage de papier est inutile (pensez aux arbres !).*
*Merci beaucoup, bonne continuation et au mois prochain (en kiosque !).*

*? – (39)*

***ouais, le Jura c'est un peu la Russie.***

*Salut Backstab,*On arrête tout ! Je l'ai trouvé le premier ! Ce client-là il est pour moi tout seul… Cette fois-ci, pas d'herbacé débilo-hollandais* pour me pourrir la rubrique! Suivons le conseil de Dave, hollandais disco-halluciné, qui disait : "mieux vaut fumer de la tulipe ou de l'Edam, plutôt que de sombrer dans la batavia". Le message est clair. Enterrons donc définitivement Batavia dans le trou malodorant et boueux dont il n'aurait jamais dû sortir.
Et revenons à ma victime du jour, Barnabé. Au fait, tu permets que je t'appelle Barnabé ? Étant donné que tu n'as pas eu le courage ou la présence d'esprit de nous donner ton nom, je t'appelerai donc par convention Barnabé. Barnabé, je te l'avoue, ton cas me laisse perplexe : es-tu le nouvel Arsène Lupin de l'abonnement, te gaussant de Backstab par ton génie criminelo-postal, ou tout bêtement l'Averell Dalton de la boîte aux lettres, soucieux d'économies écologico-temporelles.
Que tu nous reproches notre retard d'expédition… Soit ! C'est la faute du petit personnel de Backstab, notamment Michaël C., notre stagiaire roumain. Nous l'avons châtié, tu t'en doutes, lors d'une primesautière séance de torture. On serait cru revenu au bon vieux temps de Ben tellement c'était sale et vulgaire. Mais je ne peux excuser ta désinvolture quant à l'utilisation du numéro de Backstab que nous t'offrons gratuitement… Tu n'en fais rien, alors qu'il pourrait te servir à tant de choses : rendre heureux un joueur de JDR indigent ou un abonné de Casus, allumer le barbecue, caler un guéridon, faire des avions en papier… Tu ne fais vraiment preuve d'aucune créativité. C'est d'autant plus désolant que si nous t'envoyons ces numéros gratuits, c'est justement pour nous faire pardonner de la gêne occasionnée par nos retards… Too bad. Tant pis pour toi Barnabé, je vais devoir sévir. Tiens, j'ai devant moi la liste des trois personnes de ta région auxquelles nous envoyons des exemplaires gratuits, alors que leur abonnement est terminé. Tu es forcément l'un d'eux. Mais comme nous ne savons pas lequel se cache derrière Barnabé, nous arrêtons ce service gratuit pour les trois personnes, que je nomme maintenant :- Jean-Baptiste de Legan- Florent d'Arinthod- Pierre de Lons de Saunier
Hilarant non ? Les deux personnes qui trinquent à cause de Barnabé peuvent essayer de découvrir son identité en guettant les kiosques à journaux de leur région lors de la sortie du prochain Backstab… Ça nous promet un killer passionnant ! Merci qui ?
En revanche, Barnabé, si tu as juste oublié de nous refiler ton blase à la fin de ta lettre parce que tu suis le même traitement psychiatrique lourd que James Batavia, je m'incline. Accepte mes plus plates excuses. Backstab te souhaite un prompt rétablissement de tes capacités pensantes. Tu peux baver en paix sur ta camisole et pleurer sur les numéros de Backstab que tu ne recevras plus dans ta chambre capitonnée.

*Kannibal Lecteur*
*(évinçant James Batavia)*

***La batavia vient du mot latin Batavi qui signifie "Hollandais"… la culture, c'est comme la mayonnaise : quand on en a pas, faut en racheter un pot.**




*cf news Philipo



**Visuel de couverture :**
**Brom**
**Couverture de Dark Fantasy (Ed. Soleil)**




**Rédaction**
**backstab**
29-31, rue Chaptal
75009 Paris, France
E-Mail : backstab-mag@wanadoo.fr

**Rédacteur en chef :**
Patrick Renault

**Secrétaire de rédaction :**
Raphaël Mournat
**Responsable Éditeurs français :** Raphaël Mournat
**Responsable Éditeurs U.S. :** Cyril Pasteau
**Responsable Graphik :** Bertrand Bès

**Relectures et corrections :**
Benoît Attinost, Cédric Magot, Raphaël Mournat, Patrick Renault

**Rédacteurs :** Anne Rouvin, Ingrid Méchin, Benoît Attinost, Gaëtan Bothorel, Olivier Collin, Michaël Croitoriu, Romain D'Huissier, Sandy Julien, Philippe Lecomte, Cédric Magot, Raphaël Mournat, Gaël Oizel, Cyril Pasteau, Thomas Paccalet, Geoffrey Picard, Gaël Richard, Monsieur Salade, Johan Scipion Léonidas Vesperini, Pierre-Alexandre Vigor et 7.7.

**Illustrations :** Anne Rouvin, David Bauwens, Bertrand Bès, Benjamin Fracasso, Grégory Geng, Denis GRRR, John Kovalic, Thierry Masson, Laurent Miny, Stéphane Tanguay, Swal

**Remerciements :** A l'équipe de Backstab, aux pigistes qui rendent dans les temps et les gabarits, à Ingrid, à ceux qui supportent les blagues et la musique de Benoît, à Sigrid Haussen, à Cassandre et Bishop, à Neve Campbell, à Bebert qui dort, à Tower parce qu'il le vaut bien, à toutes les marques de café pour leur soutient

**Musique d'ambiance :** A Estampie, In Extremo, Dead Can Dance, Mila Mar, Qntall, Love is Colder Than Death et Demis Roussos

Le site du mois : http: // rafael2.online.fr/index4.html

**Production**
**backstab**
29-31, rue Chaptal, 75009 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr
Directeur de la Publication : Christian Imhoff
Abonnements, V.P.C. : Benoît Attinost
Maquette : Halloween Concept, Sylvain Pilet, Igal Chelly, et Bertrand Bès.
Impression: ROSES (UE)

**Publicité / Advertising**
**Modules / Classified**

**Chef de publicité :** Attinost Benoît
**Tél : +33 (0)1 55 31 98 00**
**Fax : +33 (0)1 55 31 98 02**

**Backstab** est édité par Darwin Project, SARL de Presse au capital de 7.700 € RC : Paris R.C.S. (2001B13510)
Siège social : 17, rue de Clignancourt 75018 Paris
Gérant : Christian Imhoff

Dépôt légal : à parution
**ISSN : 1276-9436**
**Commission paritaire : 77-510**
Diffusion : NMPP
**Abonnements** 11 numéros - France métropolitaine : 50 €, étranger : 60 €

# 100% Jeux De Rôles...

... ce mois-ci. Et encore, on a dû mettre de côté pas mal de produits, que nous vous détaillerons dans le prochain numéro ! Retours de l'Origins et de la Gen Con obligent, ces pages sont pleines de nouveautés à découvrir sans plus attendre. Une rentrée sous le signe du renouveau de la production U.S., aussi dynamique qu'enthousiaste.

## Rumeurs

- Le JDR Cendres doit sortir pour le Monde du Jeu (35%)
- Si, si, la série de BD Donjon de Delcourt en JDR, c'est possible. (27%)
- Surtout au www.donjonland.com. (88%)
- L'émission de JDR 2d+3 serait en mort clinique. (65%)
- Le Fading Suns v.f. de Multisim devrait sortir en décembre. (45%)
- Le jeu de cartes à collectionner en v.f. L5R, édité par Asmodée, devrait être disponible dès septembre. (95%)
- Oriflam relance la gamme Pendragon en v.f. ! ! ! (23%)
- Melniboné D20 en v.f. devrait sortir à la fin de ce mois, chez Oriflam. (48%)

## Rackham





Et comme d'habitude, qu'il fasse 40°, qu'il pleuve, qu'il vente ou qu'il neige, les figurines Rackham sont sublimes ! ! ! Au programme de ce mois, un Joueur d'Épée d'Alahan, deux pièces montées sur razorback (un Porte-Étendard et un Musicien), et un Guerrier keltois du plus bel effet. Les fans de héros ne seront pas en reste, entre un Hirh-Karn à l'air teigneux et Killyox, un chef de meute Wolfen. À noter aussi la sortie de *Confrontation* seconde édition, qui s'offre un magnifique livret tout en couleur, et dont on vous reparle au prochain numéro. Merci qui ?

## Total GRRR



Bien connu des rôlistes, monsieur GRRR expose son travail du 07 septembre au 06 octobre, dans la galerie L'Arche de Morphée, à Paris. L'expo, intitulée X-trapolations, vous permettra de découvrir les originaux de ce nécro-artiste sympathique, au travers d'une trentaine de pièces, mêlant anciens et nouveaux travaux, en noir et blanc comme en couleur. Les fans seront aussi ravis d'apprendre qu'un ouvrage d'une centaine de pages, intitulé Apocryphorgy, devrait sortir sous peu chez Mondo Bizarro. Cet *art-book* sur GRRR coûtera dans les 200 balles, et sera une série limitée à 999 exemplaires.
Christian Tatouages artistiques, Galerie l'Arche de Morphée.
06 rue Étienne Dolet, Paris 20e - M° Menilmontant.

## Bientôt dans les bacs




Nous n'avons pas encore pu les feuilleter de nos doigts fébriles, mais plusieurs suppléments ou JDR intrigants sont d'ores et déjà annoncés. Du plus gros au plus petit, pour les mois prochains Wizards of the Coast nous prépare *Alien Anthology* (215 F), premier bestiaire pour *Star Wars D20*, et pour *D&D3* le *Manual of the Planes* (240 F) détaillant les différents plans d'existence des démons et des dieux, et surtout... *Oriental Adventures* ! ! ! Yep, LE *Oriental Adventures*, version D20 (280 F). Ce dernier devrait en plus contenir des infos pour jouer dans l'univers de *L5R*, et AEG prépare un supplément *Rokugan D20* pour novembre, qui sera le début d'une série d'extensions D20 sur Rokugan. AEG nous concocte aussi des *Evil Book*, modules prévus pour être joués par des PJ mauvais. Decipher continue à bosser sur *Star Trek* (octobre) et *Lord of the Rings* RPG (février 2002). Les deux jeux visent un public large et tourneront avec un même système à base de D6. Chaque jeu sera présenté sous la forme de deux livres, un pour les joueurs (en quadri) et un pour les meneurs. White Wolf n'est bien sûr pas en reste, avec un *New York by Night* (140 F), très attendu depuis que cette cité est retombée aux mains de la Camarilla, et qui devrait être dispo à l'heure où vous lisez ces lignes. Quant aux petits éditeurs, Fantasy Flight Games veut remettre au goût du jour les univers à la *SpellJammer* et sortira en octobre un univers D20 SF-med-fan intitulé *Dragonstar*. Enfin, Privateer Press devrait livrer sous peu son *Monsternomicon* (130 F), bestiaire D20 pour l'excellente série des Iron Kingdoms.

## Un air de Déjà vu !




Petit joueur de Vampire, si tu ne sais pas comment devenir riche, puissant, bien dans ton slip, le nouveau supplément *Gilded Cage*, "devenir maître du monde en dix leçons", est fait pour toi. L'ambition de ce supplément est d'expliquer en 110 pages (même pas écrit gros et plein de Drew Tucker), comment devenir "influent" dans le Monde des Ténèbres. C'est tout ? Ben, oui c'est tout. Tu voulais quoi, des aides de jeux intéressantes, du background, un scénario et de belles illustrations en prime ? Tu viens de débarquer dans le Monde des Ténèbres, on dirait.

## Vortex




C'est la mode en ce moment : les jeux de jetons à collectionner pour deux joueurs. Chacun apporte une armée de jetons, et essaye de contrôler le trou noir (le Vortex) ou d'épuiser toute l'énergie de l'adversaire (Essence). Au départ, chaque joueur pose un *Stronghold* de part et d'autre du Vortex, puis essaye d'annihiler les pions adverses. On dispose pour cela d'autres *Strongholds*, de *Minions* et d'*Events*. C'est un jeu tactique intéressant et bien fait.
Toutes les infos sur www.fantasyflightgames.com



# Mightier than Sword



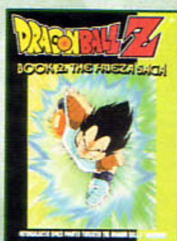

Ce supplément édité par AEG est un recueil de deux scénarios en anglais, qui se propose d'aborder deux aspects radicalement différents de l'univers de *7th Sea*. Dans *Mightier than Sword*, les PJ seront amenés à rencontrer une charmante musicienne à laquelle s'intéressent de trop nombreuses personnes. Au cours de cette aventure, les personnages auront la chance de visiter les plus belles cours de Charouse, tout autant que ses immondes égouts. Dans *The Golden head of Korlak ur-Nagath*, les personnages partiront en quête d'un mystérieux trésor, directement échappé des légendes d'Ulysse et de l'Atlantide. Deux scénarios de bonne facture donc, qui devraient plaire à tous.

# Retour de Dolmen



Vous souvenez-vous des sculptures Dolmen, qui de salons en boutiques de jeux ont émerveillé les joueurs depuis plusieurs années ? Ces très belles pièces avaient fait le bonheur de bien des amateurs de figurines med-fan, mais avaient disparu de la circulation. Et bien cette malheureuse disparition est réparée : Dolmen repart de plus belle, et ses modèles sont à nouveau disponibles en boutiques de jeux, salles de jeux en réseaux, etc. Deux nouveautés sont même prévues pour octobre : une guerrière elfe et un orc de guerre. À (re)découvrir sans hésitation…

# Saïyen de vie



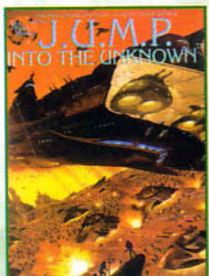

*Frieza saga*, un supplément pour *Dragon Ball RPG*, vient de sortir. 145 balles pour que du bon : créer sa propre galaxie, voyager dans l'espace tout en se faisant les biscotos, de nouvelles règles pour se travestir en Saïyen (Steevy a essayé, voyez le résultat). Les dessins sont du petit dernier du beau frère de l'éditeur, et les aides de jeu dignes du Club Dorothée avec un résumé des épisodes précédents, ou bien 30 pages sur les personnages du dessin animé, nouvelles caractéristiques obligent (n'oubliez jamais le concept : Goku est de plus en plus Grob'). Un conseil : faites votre sauce, et suite au prochain épisode.

# Vendel – Vesten




Voici enfin venu le dernier supplément (en anglais) consacré aux nations de Théah, pour 7th Sea. Au fil d'une maquette désormais classique, vous découvrirez les secrets et l'histoire de deux peuples finalement forts différents. D'un côté, les amateurs d'intrigues de cour, de secrets d'alcôve, de manipulations politiques et de complots économiques auront le plaisir de faire la connaissance du peuple Vendel, et de la puissante union des guildes qu'il dirige. En somme un peuple proche de ce que pouvait être la Hollande ou l'Angleterre, une puissante nation marchande et conspiratrice. D'un autre côté, les amateurs d'espaces verts, d'abordages sanglants, de pillages et de moutons (attention aux maladies vénériennes) pourront faire plus ample connaissance avec le délicat peuple Vesten, ces charmants jeunes gens à côté desquels les vikings paraissent être de doux fermiers. Comme d'habitude, nombre de nouvelles règles et personnalités viennent égayer ce supplément, intéressant mais définitivement trop conventionnel. 160 boules, chez AEG.

## Jump ! Jump !




La boîte de *J.U.M.P. into the Unknow* (*Justified Use of Military Power*) est bien pleine ; il y a plein de pions en carton, de dés, de cartes modulables, de feuilles d'armée et de livres de règles. Mais la présentation ressemble fortement à ce que l'on pouvait trouver il y a une dizaine d'années sur le marché des wargames. En bref, les pions ne sont pas beaux et la lecture des règles est indigeste.

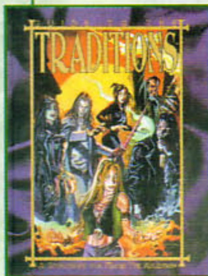
## Le premier action-figure-trading-card-game !



*ZG* se joue avec des figurines très manga, qui représentent des combattants en armure de combat. Vous combattez à l'aide de cartes, qui sont à collectionner, et les figurines sont customisables. C'est super fun à jouer, très riche au niveau des règles, bref ça s'annonce comme un véritable événement. 120 Francs la fig, et 25 balles le booster. Promis, on vous en reparle…

## Le guide du routard magique

Franchement, on avait des doutes à propos de l'intérêt d'un guide supplémentaire sur les Traditions, étant donné que les *Traditions Books*, nouvelle édition, sortent en ce moment. On vous fait la critique dans le prochain numéro, mais il semble que ce gros guide contienne surtout l'historique de tout ce qui a secoué le petit monde de *Mage* ces derniers temps ! Donc un must, un truc obligatoire, que vous devriez déjà avoir lu !




## Supermegatopia




Voilà une production américaine (en anglais donc) qui nous décrit l'univers de la ville de Supermegatopia, la capitale du kiwi, dirigée en secret par une personne qui se cache derrière le maire Dave. Cette ville abrite de nombreux "animaux" super-héros et super-vilains. Les règles sont simples, même s'il existe quelques erreurs. La particularité de ce jeu réside essentiellement dans le fait que les règles alternent entre background, comics et système. C'est marrant à lire, mais cela n'intéressera que les fans de jeux décalés.



## Twin Crowns




*Twin Crowns* est un décor de campagne utilisant les règles de *D&D3* comme moteur de jeu. Il vous fera découvrir la rivalité entre les royaumes de cet univers, qui implique même les dieux. Vous pourrez trouver du bon comme du mauvais dans ce jeu. Certains points se dégagent de la moyenne : des illustrations risibles à certains moments (ma petite sœur fait les mêmes avec ses Crayolas©) et de très bonnes règles pours de combats navals. Cela satisfera donc les meneurs de jeu en mal d'inspiration qui voudraient piquer des idées de-ci de-là, ou qui voudraient dépayser leurs joueurs…

## Comment vous dites ?




*Chebache*, c'est un jeu de plateau simple et rapide (trois quarts d'heure pour deux joueurs). Il simule une course entre deux équipes de couleurs différentes, sur un circuit dont les trajets se croisent. Le premier joueur à amener toutes ses pièces dans la case d'arrivée a gagné. Avoir capturé les rois adverses apporte également la victoire. Ça ressemble à un mélange de Backgammon et d'Échecs, c'est pas mal du tout, et les règles sont claires. C'est un plaisir à jouer ! Pour d'autres informations, visitez donc le site : www.chebache.com. 240 F

## El-hazard en JDR !



Le célèbre manga d'Hiroki Hayashi comprenant sept épisodes est adapté en JDR par l'éditeur Guardians of Order (en anglais donc), qui n'en est pas à son premier essai (*Big Eyes, Small Mouth*)… *El-hazard* nous conte les aventures de héros transportés dans un univers différent du nôtre, nommé El-hazard, où ils vont devenir des champions (certains luttant pour le Bien, d'autres pour le Mal). Le système de jeu est très simple, puisqu'il repose sur les mécaniques Tri-Stat. Chaque personnage possède trois caractéristiques et achète des talents et aptitudes. Le meneur de jeu trouvera un rappel des différents épisodes, ainsi que le descriptif des différents protagonistes de la série. Il est à noter que ce jeu ne s'adresse en priorité qu'aux fans. Une matière d'initier votre petite sœur ou petit frère au JDR ! 240 brouzoufs.

## Embrasse-moi Manga !






Dynamic Visions vient d'éditer quatre nouvelles cassettes vidéo. On retrouve le dernier volume de la série intitulée *Utena*, la fillette révolutionnaire qui clôt ainsi la saga comprenant dix cassettes. Le cinquième volume de *Yu Yu Hakusho* est disponible pour notre plus grand plaisir. Il s'agit d'une saga qui a passionné le Japon et que nous vous invitons à découvrir. En outre, il est possible de retrouver les aventures de *City Hunter* ainsi que le volume trois du cycle de *Generator Gawl* produit par les créateurs de *Macross*. 130 balles.

## Obsidian Lords : Magic en jetons !

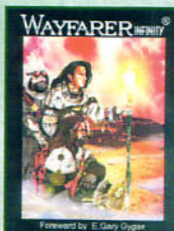



Voilà un nouveau concept de jeu de cartes à collectionner : remplacer les cartes par des jetons, format "pogues". Cela se joue à deux : on pose un *Obsidian Coin* par tour (*Land* ?), on peut invoquer des créatures, les équiper d'armes ou d'objets et les faire attaquer l'adversaire. Pour résumer, du *Magic* en beaucoup plus simple, on apprend les règles en un quart d'heure et les parties sont très rapides. Il y a même la liste des jetons et leur rareté dans le livret de règles ! Toutes les infos sont sur www.r3games.com. À suivre…

## Chroniques du PLF

Un an après, le GROG est toujours vaillant au poste, et si vous ne connaissez pas cette encyclopédie des JDR, venez faire un tour, et peut-être participer (http://www.roliste.com). Le Paysage Ludique Francophone se réjouit d'accueillir bientôt en son sein *Soleils Mourants*, ou *Fading Suns* si l'anglâtrie garde fermée sa grippe sur le garrot de Multisim.

## Vers l'Infini, et au delà !




George Lucas l'a démontré une fois pour toutes avec *Star Wars*, épopée arthurienne déguisée en *space-opera* : SF et *fantasy* font très bon ménage. Les p'tits jeunes de Rune's Law (www.runes-law.com) ont bien retenu la leçon avec leur *WayfarerInfinity*, qui parachute des races très largement inspirées des archétypes med-fan (magie comprise) dans un background à la *Star Trek* (plusieurs gouvernements galactiques se partagent la galaxie, et doivent faire face à une dangereuse invasion alien). Ajoutez un soupçon de cyberpunk (des corpos), agitez bien, et vous obtenez un jeu excessivement dense, dont on sent qu'il a été écrit par des joueurs passionnés à l'intention d'autres joueurs passionnés. Le premier supplément, *United Orion Systems*, est prévu pour décembre. 230 Francs et en anglais uniquement.

## Nomad : retour aux sources



*Nomad* est un jeu au *design* plutôt original : les plateaux sont en simili-peau et il y a une foultitude de petits pions en bois. Tout se passe en pleine préhistoire : le but est de forcer un autre village à se rendre et d'accumuler le plus de ressources possibles. En somme, on simule l'évolution d'une tribu sur une année complète, avec des événements variables selon les saisons. Le jeu est suffisamment stratégique pour vous occuper au moins deux heures.

## Thorgal revient !

Le magazine Okapi va prépublier la vingt-sixième aventure de *Thorgal* intitulée *Le royaume sous le sable*, toujours sous le pinceau de Rosinski et la plume de Van Hamme. Les 46 planches de cette nouvelle histoire paraîtront sur neuf numéros, du 1er septembre au 1er janvier 2002. Une occasion pour les plus jeunes de (re) découvrir ce héros.

## Le feu au Ka

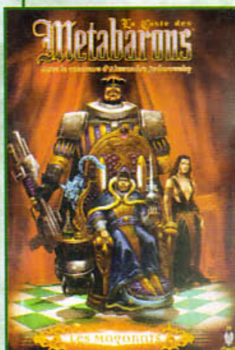



C'est gratuit ! C'est en boutique ! Un petit livret présentant la troisième édition de *Nephilim* branche les Simulacres sur les principaux changements de règles. Première salve avant la sortie du man... du *Livre des Joueurs* fin septembre.

## Mais encore...



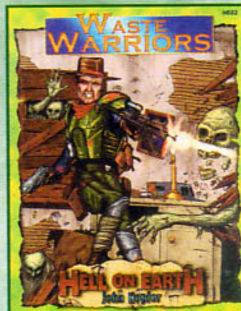



Au nombre des oubliés de ce mois-ci, dont nous vous reparlerons en détail le mois prochain, notons la sortie en v.f. du premier supplément pour *La Caste des Métabarons*, intitulé *Les Maganats*. Côté v.o., *Gurps Spirits* débarque dans les boutiques, avec le handicap de paraître juste après l'exceptionnel *Gurps Atlantis*, et d'*Exodus*, le deuxième JDR de la bande agitée de Synister Creative (*Underworld*). C'est tellement riche, entre mysticisme, mondes parallèles, et... un peu TOUT, que le pigiste à qui on l'avait confié est en train de pêter une Durite©. On lui laisse sa chance en deuxième semaine...

## Waste Warriors






Vous vous souvenez de *Hell on Earth* ? Prenez le monde de *Deadlands*, avancez de quelques années, et saupoudrez d'un peu de radioactivité. Ensuite, demandez-vous l'utilité d'un guide sur les soldats du Wasted West : totale. *Waste Warriors* est loin d'être parfait puisque les auteurs se perdent parfois dans des détails, mais il est à la fois utile et agréable à lire. Le chapitre concernant les arts martiaux, par exemple, est vraiment pertinent. La section réservée au Marshal permet de piocher des idées pour quelques scénarios "musclés". Et puis, surtout, il faut noter une hausse sensible de la qualité graphique de l'ouvrage. Moins d'erreurs de maquette, illustrations au-dessus de la moyenne (sauf pour la couverture) et clarté du livret. Si vous cherchez à faire jouer des vrais soldats du Wasted West (et non pas seulement des porteurs de fusils), vous aurez de quoi enrichir à la fois le background des PJ, mais surtout celui des PNJ. Globalement du bon. En anglais, édité par Pinnacle et vendu pour 160 boulons.

## Tenjo, ou L5R en plateau ?



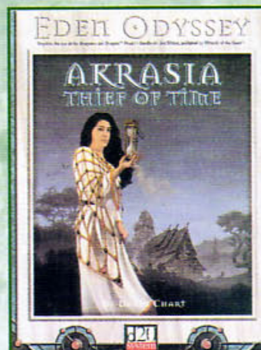

Première chose qui saute aux yeux : ce jeu est vraiment magnifique ! Que ce soit par la qualité des cartes et des illustrations, la simplicité et la beauté du plateau, la clarté des règles, c'est superbe. Dans *Tenjo*, vous jouez un *Warlord* du Japon médiéval, et votre objectif est de devenir le Shogun. Il vous faudra pour cela fortifier vos provinces, défendre vos châteaux, et surtout être un fin diplomate (les négociations dans ce jeu sont cruciales). Vous pourrez vous aider du grand pouvoir des cinq anneaux, voire confier votre propre famille en otage pour sceller des pactes avec les autres *Warlords*. C'est un jeu excellent et passionnant, et le site Internet est tout aussi beau (www.tenjo.com). Enjoy ! 240 F, et en anglais seulement.

## Il revient et on n'est pas content




Aaaaah la la ! Y'avait pourtant du beau monde autour de ce *Sovereign Stone*, zoli décor de campagne med-fan tout prêt à jouer. C'est sûr, un concept pondu par Larry Elmore, illustrateur vedette de la grande époque TSR, et fignolé par Weis et Hickman, le duo qui a cassé la baraque avec les romans *Dragonlance*, ça le fait bien dans les crédits. Mais bon, dans Backstab 18 (page 48), Croc avait sorti sa grosse artillerie pour faire dessus un maousse carton à 2/10, et élevé la chose à la dignité de bouse du bimestre. Et ce n'est certainement pas cette nouvelle version d20, celle qui surfe bien sur la vague, qui va arranger l'affaire. Z'êtes prévenus.

## Akrasia, Thief of Time




Eden Studios s'est finalement lancé dans la course au système D20. Le format adopté n'est pas nouveau (des modules d'une trentaine de pages), mais il a l'intérêt de regrouper sous une seule et même couverture la description d'un culte voué à la perversion de l'humanité, quatre mini-scénarios, une dizaine de PNJ, une classe de prestige, des sorts, des monstres et une poignée d'objets magiques, le tout facilement adaptable à n'importe quel univers med-fan. Les "aventures" n'ont rien d'exceptionnel en elles-mêmes : elles permettent surtout de mieux cerner les quartiers et méthodes des agents du culte. Aussi, à moins de se pencher sérieusement sur la question pour bâtir une campagne, l'utilité d'*Akrasia, Thief of Time* se cantonnera souvent à l'amélioration de l'ordinaire des parties du samedi soir. Édité par Eden Studios, en anglais et pour 70 F.

# Vous aimez l'Art de l'Image, je présume...?

L'IMAGE-BD DANS TOUS SES ETATS

Ekllipse

35 FF

n°9

250 FB - 245 LUF - 9,50 FS

EXPLORATEURS

Hoshino-Park-Dorison-Lauffray

Le Trou Bleu - Tomb Raider - Le Troisième Testament - Prophet

Yuu WATASE
Fushigi Yugi - Ayashi No Ceres

Frank CHO
Liberty Meadows

Jean-Marie MAËSTER
Athanagor Wurlitzer - Soeur Marie-Thérèse

ALONE IN THE DARK

LE MAÎTRE DU HASARD

**Ekllipse 9 - 100 pages - 35 FF**

**En vente en kiosques et librairies spécialisées**


Dork Tower

# Gen-Con 2001 :
## À l'Ouest, rien de nouveau



### Enfin presque rien

Sous la chaleur étouffante de Milwaukee, nous voici donc dans l'antre du jeu de l'Oncle Sam. Première constatation : c'est grand. Très grand. Mais ça, c'est pas nouveau. Le stand Wizards of the Coast est à l'image de son propriétaire, massif et chaotique (il prend à lui tout seul un quart de la convention). Et puis il y a du monde partout, du bruit, de l'énergie, des filles en bikini-cotte-de-maille, du Pepsi©, de la techno, des gros à lunettes, des bouts de choux déguisés en chevalier, des lolitas en Sailor Moon (important de bien montrer sa culotte à chaque mouvement !). Bref, le cauchemar. Non, je rigole. Très sympa tout ça. Il faut l'avoir vu une fois dans sa vie. Non, là aussi je rigole, vous pouvez très bien vivre sans.

### Alors ? D20




Vous vous en doutez, le mot qui revient le plus souvent c'est D20 (juste après "t'as pas vu Léo, je l'ai encore paumé."). Il y en a pour tous les (dé)goûts. La nouvelle version de *Deadlands* débuguée (les erreurs de maquettes signalées dans la critique de ce numéro ont été corrigées), les palanquées de suppléments tous plus ou moins utiles de White Wolf, de Fantasy Flight Games, de Green Ronin, de Chaosium, de Troll Lords, etc. Les gros éditeurs comme



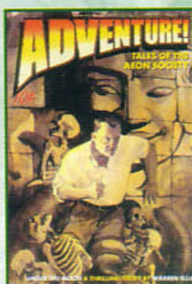

les petits font leur beurre sur le système unique (et hégémonique) de WotC. C'est plutôt bien, mais il faudra anticiper le ras-le-bol des joueurs (et les récupérer avec des jeux comme *Exalted*, par exemple). Pour l'instant, la France échappe au mouvement du fait des retards de traduction du *Player* et du *Master* (on ne parle même pas du *Monster Manual*) et il sera intéressant d'observer si l'exception culturelle fonctionne aussi dans notre univers.




### Pour dans les ténèbres...

Autre grosse préparation, le Seigneur des Anneaux était déjà bien présent sur le stand Decipher ("t'as pas vu Léo ? Il doit être sur le stand Decipher..."). L'événement était la présentation très américaine des jeux de cartes et de rôles, inspirés du film... heu du roman. Faudra vous y habituer. À présent, quand on parlera du Seigneur des Anneaux, on vous regardera avec un œil bovin et vous aurez le droit à "bah je connais pas, j'ai pas vu le film". *A priori*, le jeu de cartes sera identique au précédent, avec un système plus simple et intéressant (plus on dépense de pouvoir pour son camp, plus l'adversaire en a pour le sien).Le JDR reprendra, lui, le système de règles utilisé par Decipher pour le nouveau *Star Trek*.

### Secouez-la, secouez-la, sinon...




Le Pulp, il reste en bas. On vous en avait parlé dès la Gamma : le Pulp a le vent en poulpe... en poupe. *Adventure!* du Loup Blanc (petit frère d'*Aeon* et *Aberrant*), *Weird War 2* de Pinnacle ou *Gear Krieg* ne sont que les premiers du genre. D'ailleurs, on va vous




reparler de *Weird War 2*, parce qu'une fois de plus, nos amis américains jouent avec des images et des faits réels (photo des camps de la mort, par exemple) qui font froid dans le dos et qu'on ne peut pas laisser passer ça. Vivement la greffe de cerveau.

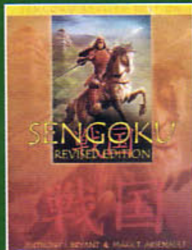
### Plateau ? Cartes ? extasy ?

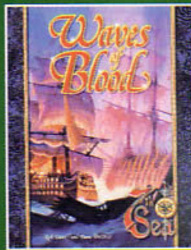
Bien entendu, *Harry Potter* le CCG a la lunette haute, mais WotC nous propose le premier jeu de football américain avec code barre ! Avalon Hill qui ressort tous les classiques en mieux et plus beaux (merci Hasbro), les jeux de figurines peintes qui se multiplient (merci personne), *Warhammer 40K* en jeu de cartes (beuhar aussi), Enoch qui travaille toujours sur le concept de livres à collectionner, des jeunes qui lancent le principe des règles sur support CD, etc. Bref, Lotus Noir et Backstab s'ouvrent sur les jeux de plateau parce qu'il y a de nouveau une actualité riche. On vous triture tout ça pour vous en parler dans les prochains numéros.




### En vrac ?



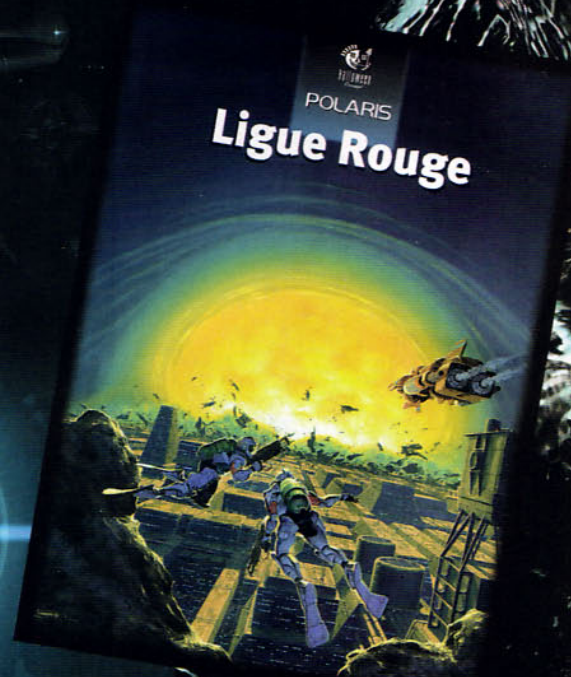




**A défaut d'être révolutionnaire, ce salon est plein de nouveautés nouvelles. *Waves of Blood* met à jour la storyline de *7th Sea*, *Agone* (bien accueilli, semble-t-il, chez les amerlocs) s'enrichit d'un écran et du *Monarque des Jonquilles*, l'édition révisée de *Sengoku* est dans les bacs, Monsieur $alade doit parler mieux de Neve Campbell, et White Wolf nous assomme avec *Thrashing Dragons* (Kinder of the East, le chocolat gourmant*)*, *Sins of the blood* (qui n'est pas la suite *de Sisteract*), *Hunter Holy War* (beuhar aussi), l'écran *Exalted*, *Order of Reason* pour *Sorcerers Crusade* et enfin *Nagah* pour *Werewolf* qui permet de jouer des poules garous.**

# POLARIS

**Nouveau supplément**
**Sortie fin septembre**




L'aventure continue . . .

# Backstab brave tous les dangers des Terres Dévastées...



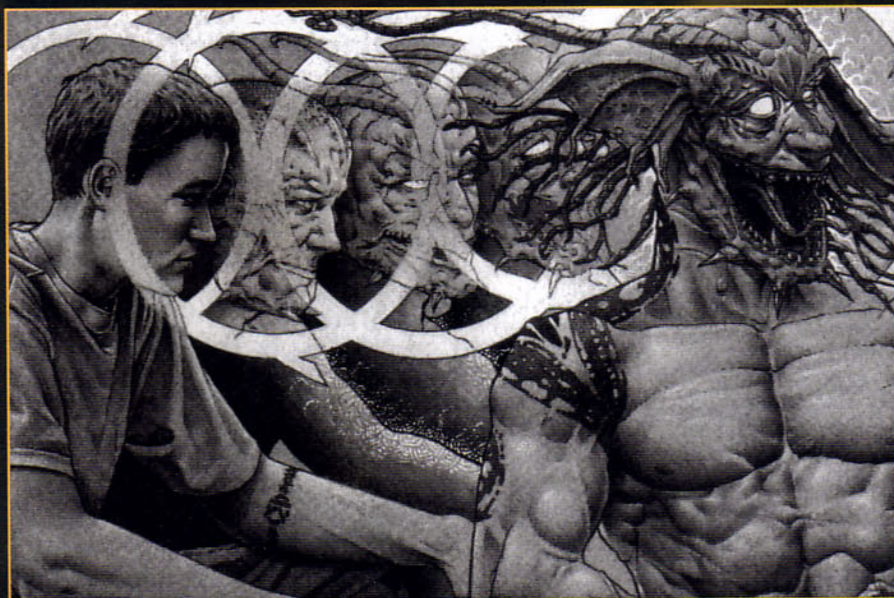
## ... pour aller ce mois-ci à la rencontre de Micah Skaritka, co-créateur d'Obsidian, le jeu qui réussit l'improbable synthèse de l'horreur survivaliste, du post-apo biblique et du cyberpunk le plus déglingué. Interview mutante.

**Backstab (BS) : comment présenterais-tu Obsidian ?**

**Micah Skaritka (M.S.) :** Obsidian sera perçu différemment selon le niveau d'implication des joueurs. Au premier abord, il pourrait n'apparaître que comme un simple dérivé cyberpunk, mais c'est après quelques parties qu'il commence à révéler toute sa complexité. Il fonctionne sur une ambiance de mystère et d'enquête. Les personnages doivent faire face à l'adversité autant qu'à leurs peurs les plus intimes pour combattre le Mal ou triompher du Bien. Car c'est l'une des caractéristiques d'Obsidian que de permettre de jouer l'une des nombreuses facettes de l'un ou de l'autre côté. Les joueurs peuvent en effet s'essayer à incarner l'un de ces Kultistes ambivalents et dépravés, ou au contraire un Mystique sauveur de l'humanité. Mais de nombreuses zones grises existent également, peuplées d'humains technologiquement améliorés et de soldats corporatistes. En résumé, je définirais Obsidian comme un mélange entre Blade Runner et Hellraiser.

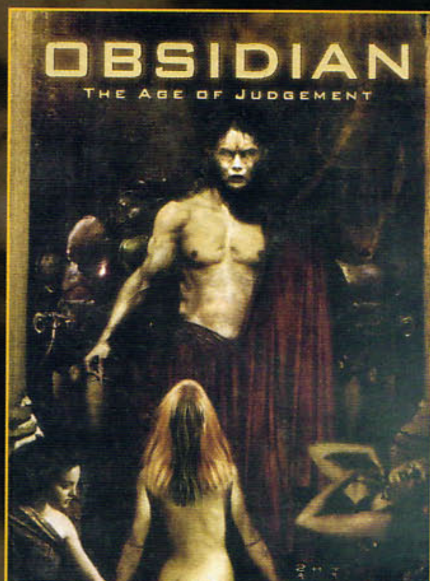
**BS : tu es co-créateur du jeu mais aussi d'Apophis Consortium, la maison d'édition qui le publie aux États-Unis. Comment tout cela s'est-il mis en place ?**

**M.S. :** Apophis résulte d'un effort collectif impliquant Dav Harnish, Frank Nolan, Jason Gunn et moi-même. Chacun d'entre nous a apporté quelque chose de différent. J'ai créé Obsidian en 1992 avec Frank, puis Dav a affiné l'historique et le background. Jason s'est chargé de toute la partie design et mécanique concernant la technologie et l'équipement. C'est lui aussi qui a créé les costumes et les armures du XXIIIe siècle. L'idée de départ, celle d'un jeu basé sur l'anarchie et le carnage, est de moi. C'était bien entendu un concept très immature, mais il a magnifiquement éclos dans sa forme actuelle grâce à l'introduction de la Loi et des Cercles de l'Enfer. Nous avons joué à Obsidian pendant des années avant de finalement le prendre suffisamment au sérieux pour en faire quelque chose de vendable. C'est en 1998 que nous avons commencé à produire en masse les premiers livres Obsidian. Nous les avons mis sur le marché à la GenCon, et on a fait pas mal de bruit dans l'industrie du jeu sans qu'on se soit vraiment rendu compte de ce qu'on faisait. Aujourd'hui, c'est moi qui donne ou non l'approbation à tout ce qui enrichit le background, car l'équilibre du jeu est très subtil et peut être détruit par une seule mauvaise idée. Je crois qu'Obsidian dégage une atmosphère qui ne ressemble à celle d'aucun autre jeu, et la conserver intacte exige d'effectuer un travail de filtrage très soigneux. En dehors de cela, j'écris les suppléments avec Dav Harnish et je m'occupe de toute la partie business d'Apophis Consortium.



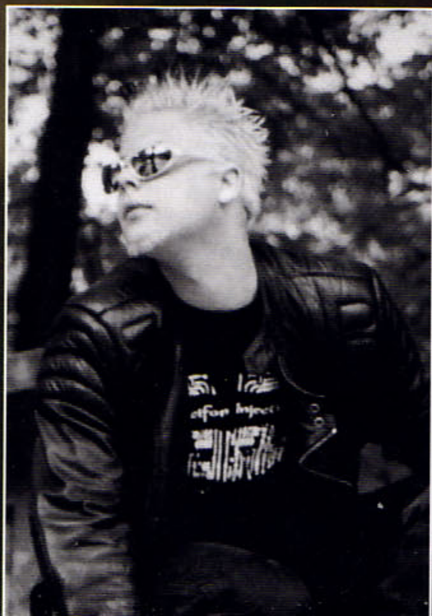
**BS : tu es donc à l'origine du concept d'Obsidian, mais sur quelles bases l'as-tu développé ?**

**M.S. :** mes influences les plus importantes me viennent de ma très ancienne fascination pour les films d'horreur et la musique industrielle. Je me suis demandé ce qu'un tel mélange d'émotions et d'idées pourrait donner. C'est d'ailleurs pour cela que nous avons placé le background d'Obsidian dans le futur, après que le monde ait été submergé par l'Enfer. Nous avons développé la société humaine de manière à la doter de merveilles technologiques, mais en même temps nous avons introduit cette composante post-apocalyptique qui donne au jeu une ambiance médiévale. Bien qu'armes à feu et explosifs soient toujours les plus courants dans les rues, les épées et autres armures médiévales existent également. Et avec les nouvelles religions qui sont apparues, les notions de Bien et de Mal ont explosé en mille factions fanatiques. Tant et si bien qu'en 2299 (l'époque d'Obsidian), les hordes infernales qui hantent la Terre ne sont rien en comparaison de la perversion des hommes.




**BS : à quoi ressemblaient les premières versions du jeu ?**

**M.S. :** Obsidian s'appelait au départ Bleak Future (NDT : "Futur Dévasté") et imposait en fait que le meneur tue les personnages à chaque partie. Les joueurs y incarnaient des hors-la-loi dans un monde totalement dévasté. Ils essayaient de se débrouiller face à un État policier et des représentants de l'ordre au-delà de tout contrôle. De temps en temps les personnages pouvaient survivre, mais c'était rare. C'était intéressant de jouer à un jeu dans lequel le meneur ne devait pas retenir ses coups. Il n'y avait ni points d'expérience, ni progression d'aucune sorte, seulement la survie. On a importé quelques unes de ces idées dans Obsidian, à travers les armes brutales, les Convokations et autres Rituels destructeurs. Et même si dans la version actuelle du jeu, le meneur est censé permettre que les personnages survivent, il doit faire en sorte que ce soit aussi difficile que possible, pour obliger les joueurs à réfléchir avant d'agir.



**BS : on trouve de tout dans Obsidian : survival horror, post-apo, cyberpunk. Ce n'est pas trop pour un seul jeu ?**

**M.S. :** ça l'aurait été si l'histoire ne s'y était pas prêtée, mais tout s'imbrique bien, et c'est ce qui nous a permis de proposer aux joueurs une nouvelle approche, qui se concentre plus sur le roleplay et la narration que sur le combat. Survie, horreur, technologie, un bon meneur à Obsidian doit être capable de mélanger tous les éléments dont il a besoin, de manière à construire un scénario dans lequel ses joueurs trouveront ce qu'ils sont venus chercher. S'ils veulent affronter un syndicat du crime dirigé par un Daemon, ils le peuvent. Et s'il veulent préparer une action terroriste contre un Noyau Central de la Loi, ils le peuvent aussi.

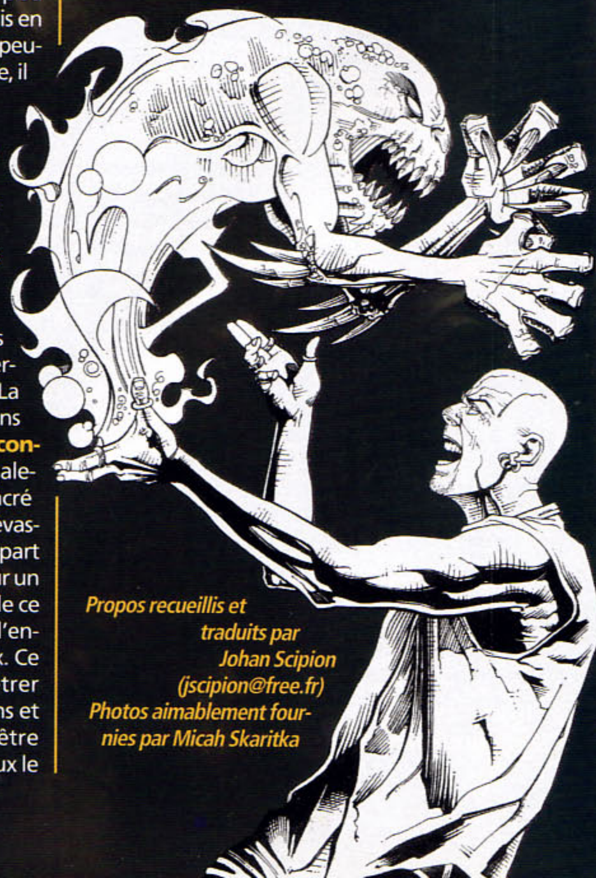
**BS : l'arrière plan religieux d'Obsidian ne t'a jamais attiré d'ennuis ?**

**M.S. :** en fait, cela ne nous est arrivé qu'à une seule occasion. C'était l'année dernière à la convention Origins, où j'avais maîtrisé un scénario Obsidian. C'était une histoire de Mystiques. Tout le monde a adoré et ils ont tous acheté de nos produits. Mais un peu plus tard, un couple est revenu vers nous et nous a dit qu'ils n'avaient pas réalisé qu'on pouvait jouer des adorateurs des Daemons. Ils se sont alors écriés que le jeu était maléfique et ont exigé qu'on les rembourse ! Ils n'avaient pas compris qu'ils n'étaient pas obligés de jouer des Kultistes. Obsidian est conçu de telle manière que les joueurs puissent choisir les personnages qui leur conviennent. Certains de mes proches me lancent encore des regards un peu bizarres lors des réunions de famille, mais en réalité, ceux qui ont lu le livre de base ne peuvent nier que s'il est effectivement sombre, il n'est pas maléfique.

**BS : peux-tu nous présenter en quelques mots la gamme Obsidian, et nous préciser quels développements vous comptez lui apporter ?**

**M.S. :** nous avons récemment publié une seconde édition du livre de base. Elle corrige les erreurs de la première version, quelques passages techniques principalement, et nous a également permis de remplacer certaines illustrations. La liste complète de toutes ces modifications se trouve sur notre site (**www.apophisconsortium.com**). À côté de cela, il y a également le supplément Wasteland, consacré comme son nom l'indique aux Terres Dévastées, et qui constitue presque un jeu à part entière. Nous travaillons actuellement sur un livre centré sur la Zone, qui fera pour elle ce que Wasteland a fait pour les terres qui l'entourent, ainsi que sur le Daemon Codex. Ce supplément nous permettra de pénétrer plus en profondeur l'esprit des Daemons et leurs terres natales. Il donnera peut-être même l'occasion de jouer l'un d'entre eux le temps d'un scénario. Nous nous sommes également lancés, sous la bannière Legends, dans l'édition de romans inspirés du jeu. Le premier s'appelle The Orion Project. Dans le futur, nous envisageons un jeu vidéo inspiré d'Obsidian, ainsi qu'un jeu de cartes, qui est d'ailleurs pratiquement terminé. Il ne manque que les illustrations et l'argent pour le publier. J'aimerais également sortir un écran. Par contre, nous n'avons pas de projet immédiat concernant d'autres jeux, même si nous espérons bien en éditer à l'avenir. On nous a déjà fait des propositions, mais aucune qui ait éveillé notre passion comme l'a fait Obsidian, sur lequel nous continuons donc pour le moment de porter tous nos efforts.





*Propos recueillis et traduits par Johan Scipion (jscipion@free.fr)*
*Photos aimablement fournies par Micah Skaritka*



# Kult : jamais deux sans trois !




**SorCellerie et Obsidian déjà traduits, LA 2035, Blue Planet et Unknown Armies en préparation, le 7ème Cercle ne chôme décidément pas. Mais leur actualité brûlante c'est la sortie, imminente et très attendue, de la troisième édition de Kult. Rencontre avec Neko, meneuse passionnée et co-fondatrice de cette toute jeune maison d'édition franco-américaine.**

**Backstab (BS) : Kult, c'est un jeu qui te tient depuis longtemps ?**
**Neko :** j'ai découvert Kult avec la première édition américaine, puis quand la seconde est sortie je me suis jetée dessus. Et pour tout te dire, si nous avons décidé de créer le 7ème Cercle, c'était à l'origine pour obtenir les droits de Kult et relancer le jeu. On a commencé par une chasse à la licence, pour découvrir qui détenait les droits du jeu maintenant que Target Games, son ancien éditeur, avait fermé. Au fur et à mesure, on a rencontré d'autres personnes, acquis d'autres licences, mais finalement on a quand même réussi à avoir Kult. Si nous ne l'avons pas sorti en premier, c'est tout simplement que nous respectons l'ordre dans lequel nous avons signé nos licences. Car pour chacune d'entre elles, nous disposons d'un certain nombre de mois ou d'années durant lesquels nous devons absolument publier le jeu, faute de quoi la licence risque d'être annulée. De plus, Kult est un jeu auquel nous tenons beaucoup, et nous n'avons pas l'intention de le sabrer en nous dépêchant de le sortir. On préfère prendre notre temps.

**BS : Kult traîne une réputation plutôt sulfureuse en France, ça ne vous pose pas de problèmes ?**
**Neko :** toute l'histoire est partie de la mention "Ce jeu n'est pas recommandé aux moins de 16 ans", qui a été ajoutée sur la couverture de la traduction française. Je ne pense pas que Ludis, l'éditeur de l'époque, l'ait utilisée comme technique marketing. Je crois plutôt qu'ils ont voulu se protéger. C'est peut-être parce qu'en Suède les autorités avaient demandé que le jeu ne soit vendu qu'en magasins spécialisés et pas en librairies. Là-bas, c'était l'arrière plan gnostique qui posait problème, tandis qu'en France c'était plutôt le côté gore. Aujourd'hui cependant, Kult est bien loin d'être le jeu le plus violent du marché, il n'y a qu'à voir les produits Black Dog. D'ailleurs, je ne pense pas que Kult soit un jeu particulièrement gore. C'est sans doute au niveau psychologique qu'il est le plus dur, et c'est pour cela qu'il s'adresse à des joueurs peut-être un petit peu plus mûrs.

**BS : pas question de censure donc ?**
**Neko :** il faut que ce soit bien clair, ce n'est pas parce qu'on supprime cette mention de couverture - que je trouve déplacée - qu'on va censurer le jeu de quelque manière que ce soit. Pour ce qui est de l'aspect sexuel par exemple, pas question pour nous de jouer les puritains. Tant qu'on n'aborde pas de choses que je trouve choquantes, c'est-à-dire des perversions poussées avec des descriptions et des dessins très explicites, je ne trouve pas que le sexe soit à bannir. Si on veut faire un jeu réaliste (réaliste dans le sens où on peut croire à ce que le meneur décrit), on ne peut occulter ni l'amour, ni le sexe. Du reste, je pense que le public rôliste a beaucoup vieilli : on est des adultes et on joue en tant que tels.

**BS : on sait que la troisième édition se composera de deux livres, l'un pour les joueurs, l'autre pour le meneur. On attend aussi un premier supplément sur la magie, un autre sur l'Enfer et une campagne inédite en français. C'est beaucoup, mais avez-vous déjà d'autres idées ?**
**Neko :** ce qui est pratique avec Kult, c'est que nous possédons les droits de création, ce qui veut dire qu'on peut sortir ce qu'on veut sans en référer à personne. On va effectivement commencer par des inédits, mais on a aussi dans l'idée de retraduire et de republier Taroticum. On voudrait le faire juste après avoir édité toute une série de petits livrets. Chacun d'entre eux contiendrait des informations sur un Archonte et sur l'Ange de la Mort qui lui correspond, le tout accompagné des deux lames de tarot les représentant. On pense aussi à sortir un petit fanzine trimestriel, dans lequel on pourrait par exemple se laisser aller à publier du matériel venant de nos propres parties, ce que je me refuse à faire dans les suppléments officiels. Je veux que cette troisième édition de Kult reste la plus neutre possible, et ne je cherche pas du tout à en faire le reflet de ma conception personnelle du jeu.

*propos recueillis par Johan Scipion (jscipion@free.fr)*
*Illustrations et photos aimablement fournies par le 7ème Cercle*





# Monsieur $alade



## Il est comme ça...

Ouaip, il est comme ça Monsieur $alade : il pense aux jeunes. Aux jeunes cons comme il dit. Ce mois-ci, en bon acteur du milieu, il se pose plein de questions sur l'initiation au JDR dans les crèches et les maternelles. Âmes sensibles s'abstenir.

### Laisse-moi



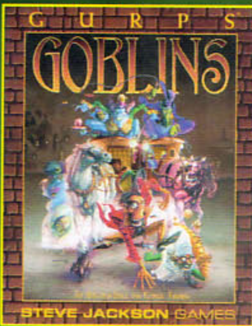
Bon eh, vous rigolez ou quoi ? Je veux bien rendre service, mais il faudrait voir à pas trop exagérer : j'ai parlé de Fairy Meat parce je l'avais sous la main et que j'aime pas les fées. Mais à la rédaction ils ont le cœur pur : "Oh, Monsieur $alade sera vraiment très content qu'on lui ait gardé Clockwork Stomp, il est tellement fan qu'il en a parlé dans sa rubrique". C'est super. Allons-y, il s'agit d'un supplément qui introduit la "Gnomic Technology" et qui peut se jouer seul, sans les règles de base. C'est plus facile de massacrer des fées (même si les gnomes sont incapables de voler), parce qu'ils ont à disposition tout un arsenal de flingues, de pesticides et de fées mécaniques. Les Clockwork Faeries sont des robots qui sont utilisés comme des armes, ce qui veut dire que rien n'empêche une bande de fées d'en avoir une à disposition. Sinon, ça vaut toujours le coup, au moins pour les quelques pages de background très sympas. Dans le genre, je vous conseille GURPS Goblins, particulièrement bien écrit et presque jouable. Et les pions sont prédécoupés.












### Un Menu Enfant Extra Big s'il vous plaît...

... celui avec les robots, et deux pailles, merci. Alors! Qui c'est qui va faire du Jeu de Rolès dans les écoles, hein? Personne ! Les gamins, s'ils rencontrent pas deux goths au bon moment, c'est terminé. Nada ! Les jeux de rôles, c'est Diablo II ou Zelda, au choix. C'est pas si grave qu'ils commencent à Vampire la scarade, c'est du JDR, ça leur passera. Ils finissent tous à Mage, et le world de l'ombre à force ça fatigue, ou ça fait mal à la tête. Mais ça force un peu les gens à jouer en campagne et y'a la base pour faire de bons trucs, donc c'est pas perdu. Avec une moyenne de 3,4 goths par collège, séparés en deux groupes ennemis, ça nous fait une vingtaine de personnes formées sur quatre ans, dont la moitié ne rejoueront pas. L'autre moitié elle est pas bien constante et, au final, ça nous donne : pas assez de monde. Laissons-nous considérer que des âmes bienveillantes pourraient se bouger un peu pour proposer des projets pédagogiques, suite à quoi un énorme élan de bénévolat soulèverait la France par en dessous, carrément, et le JDR deviendrait une des pierres fondatrices de la république. J'ai le droit d'écrire république sans majuscule ? C'est passque je suis pas hyper sûr de la république que ça concerne (et comme peut-être après on aura plus le droit de mettre de majuscules aux institutions et aux titres, sûrement en gage d'humilité et de droiture de l'appareil institutionnel, il faut faire attention. Comme ça c'est dit, en plus.). Et bien ce jour-là, vous prenez quoi comme jeu? Toon? Impossible à structurer. GURPS Super Campagne Homemade? Trop compliqué. Star Wars ? Ah. Star Wars ça motive, on peut pas dire. Ils veulent tous jouer des putains de djedaï, mais ça peut le faire. Mais c'est chiant. Plus loin... Mega. Ça c'est du travail : politically correct - il faut pour les parents -, background varié, types de personnages équilibrés, règles bien expliquées. Il nous faut Mega D20, et Everway compréhensible par des humains.

Sinon, vous pouvez commencer plus light, genre jeu de combat de figurines et vous faites jouer les interludes diplomatiques. Gentilles les figurines ou les pions, pas les "Legion of Death" contre les "ÜberRotten Zombies", par pitié. Et pour faire ça, vous avez des tas de trucs, dont Critter Commando 2000, dont vous venez de lire le paragraphe d'introduction de la critique, que je ferais la prochaine fois parce que les animaux, pour une fois, c'est bien.




### Mortel Site

Un générateur de méchants. C'est con, mais ça vaut le coup rien que pour le nom. C'est les gars de Judas Prod, l'éditeur de Zombies, des gars bien sérieux ma foi, mais bien cramés comme il faut. Comme leur site. Propre et complet, mais rigolo et con, ça fait plaisir. Le générateur, non seulement il marche, mais en plus ils ont réfléchi. Le truc génère une bande de fiches de PNJ sous forme d'image prête à imprimer. Et vas-y les fonds d'écran, les millions de scénars, les feuilles de perso et tout le bordel. C'est du super taf, y'a rien à dire. Mais juste pour la route parce que vous allez pas vous en tirer comme ça : à un endroit bien précis, on peut lire "Un twix dans la bouche pulpeuse de Neve Campbell". Je vous laisse entre amis. Le cimetière de perso, il ouvre quand ?

www.judaprod.com



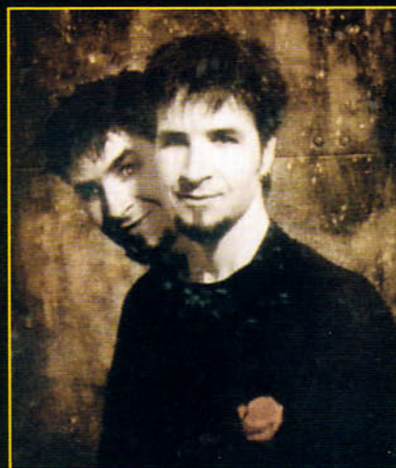




*Monsieur $alade*

# Reconnu par des légions de graphistes,. . .

**. . . illustrateurs ou dessineux comme La référence de l'illustration fantastique, le travail de Brom fait rêver, ou frémir, en tout cas ne laisse pas indifférent. Brom est de loin l'artiste qui a le plus contribué à l'imagerie du JDR, et a laissé sa patte sur plus de gammes qu'on ne peut en citer : Dark Sun, Shadowrun, Wraith, Dark Age, Deadlands, Vampire Dark Ages, Freeport. . . Entre ses commandes en cours et la préparation de son prochain artbook intitulé Offerings, Brom a malgré tout répondu à quelques questions pour Backstab**



Backstab (BS) : quel a été ton parcours jusqu'à maintenant ?

Brom : je suis né en Georgie, et comme mon père était pilote dans l'armée américaine, j'ai été baladé un peu partout étant enfant. J'ai vécu en Alabama, à Hawaii, au Japon et en Allemagne par exemple. Depuis tout gosse j'ai toujours eu le goût de ce qui est étrange, beau ou monstrueux. J'ai commencé ma carrière professionnelle à vingt ans comme illustrateur dans la pub, à Atlanta. J'ai travaillé sur des clients comme Coca, IBM ou CNN.

Après quatre années, j'ai rejoint TSR. Mon travail à TSR m'a vraiment permis de développer mon style. Durant mon passage chez eux j'ai fait le design graphique du monde de Dark Sun, dont la gamme a été un best-seller. C'était vraiment une belle opportunité. Depuis que j'ai quitté TSR, j'ai fait à peu près tout les types d'illustrations, y compris des couvertures de livres, par exemple pour Terry Brooks, Anne Mac CAffre, Michael Moorcock, Bob Salvador, E.R. Burroughs. J'ai également créé les visuels de tonnes de produits JDR (TSR, FASA, White Wolf, WOTC), des comics (DC, Chaos, Darkhorse), fait de la direction artistique ou de la conception graphique pour le cinéma (Galaxy Quest de Stan Winston, Bless the Child de Chuck Russel, l'affiche de Sleepy Hollow de Tim Burton) et des jeux vidéos (Broderbund, Blizzard, Activision, ID, Raven, SEGA).



BS : quelle est ta relation à la fantasy ?

Brom : l'art... Et plus précisément l'art du bizarre et du fantastique. C'est simplement qui je suis et ce que je fais. J'ai toujours été comme ça. Je dessine et je peins exactement la même chose, le même univers que quand j'étais gamin !

BS : est-ce qu'il y a un sens caché dans tes œuvres ?

Brom : pas consciemment en tout cas. Non, je peins avant tout pour des raisons esthétiques. Les interprétations plus profondes sont laissées au spectateur.

BS : quelles sont tes influences ?

Brom : l'inspiration vient d'une variété de sources, allant de mes rêves à tout ce qui peut m'entourer dans la vie de tous les jours. Je suis également influencé par d'autres formes artistiques, par la littérature, la musique, et d'autres artistes. Je suis également un gros fan de cinéma et je trouve souvent de nouvelles idées en piochant dans différentes imageries cinématographiques.

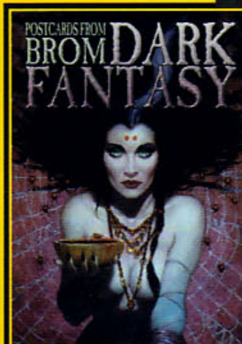
## Actu

Les fans de Brom seront contents d'apprendre que l'actu de leur artiste préféré est en pleine effervescence : en plus du classique Darkwërks, édité par Soleil, deux nouveaux ouvrages rejoindront bientôt les rayons de vos étagères. D'une part le Postcards from Brom Dark Fantasy (160 F), édité par Steve Jackson Games (donc dispo dans les boutiques de jeu), qui vous permettra d'envoyer une vingtaine de cartes postales à vos amis ! De l'autre, le très attendu Offerings, nouvel ouvrage du maître qui regroupera 120 nouvelles illustrations. Ce dernier, édité pour l'heure en anglais par Paper Tiger (225 F), sera traduit en français et édité par Soleil dès octobre. Que demandez de plus ?











BS : dans quelle direction souhaites-tu aller graphiquement ?
Brom : le plus important pour moi c'est la variété. Quand je me rends compte que je répète la même chose, ça perd très vite de son intérêt. Pour moi, la progression se fait à travers l'expérimentation. En fait, j'aimerais avoir plus de temps pour essayer des approches différentes.

BS : la toile dont tu es le plus fier ?
Brom : ça change avec mon humeur. En ce moment, je suis assez content de mon portrait d'Elric, et encore plus récemment, de la couverture de mon prochain artbook, Offerings.

BS : est-ce que tu joues au JDR ?
Brom : j'ai eu ma période et ça m'a vraiment amusé. Mais avec mon emploi du temps maintenant c'est difficile. Je joue surtout à des jeux vidéos.
BS : que penses-tu du travail d'artistes comme Bradstreet, Van Fleet, Parente, Bonner ou Shy pour ne citer qu'eux, sur des JDR ou des jeux de cartes à collectionner ?
Brom : les illustrations de jeux de cartes m'ont toujours beaucoup intéressé. On y trouve en général beaucoup de liberté, pour expérimenter justement. Ce n'est pas comme pour la couverture d'un bouquin, où l'illustration doit résumer le concept du livre et le rendre visuellement. Dans l'illustration des cartes tu peux faire quelque chose de plus abstrait, de plus subtil dans la composition, et jouer avec des couleurs plus sombres et plus dramatiques.



BS : comment travailles-tu ?
Brom : je commence par faire quelques croquis. Une fois les différents éléments et la composition définis, je fais un croquis très précis. Avec du calque je pose le tracé du dessin sur un fond enduit. Je pose alors un premier jus acrylique, assez grossier, et j'utilise ensuite l'huile pour tout ce qui est modelage précis des formes.
BS : est-ce que tu fais beaucoup de croquis avant de démarrer ?
Brom : parfois, j'ai immédiatement la peinture en tête et je peux commencer le dessin directement. D'autres fois, je dois chercher la meilleure approche en faisant pas mal de croquis, pour essayer différentes compositions, ou un éclairage.



BS : à quelle échelle travailles-tu ?
Brom : ça varie en fonction de plusieurs facteurs, comme la taille de la reproduction finale, du temps dont je dispose, du style que je recherche. Certaines de mes peintures font douze centimètres sur quinze, d'autres quatre-vingts centimètres sur un mètre. Certaines sont sur toiles, d'autres sur d'autres types de supports...

BS : et que penses-tu de la colorisation numérique ?
Brom : je vois ça comme un outil, qui a sa place.



BS : dernière question. Est-ce que tu exposes dans des galeries ?
Brom : j'expose surtout dans des conventions, mais j'ai effectivement une exposition dans une galerie bientôt : à Seatle, à l'automne.

*Propos recueillis et traduits par Anne Rouvin*
*Photo et visuels tirés de Darkwerks © Soleil*



# Mais pourquoi est-il si méchant ?

**Après un repos bien mérité, nous voilà de retour avec une nouvelle sélection d'œuvres qui nous ont satisfaites. Un panel d'inspiration pour tous les meneurs de jeu et joueurs, que ce soit pour créer un scénario, une ambiance, un PNJ... Mais on peut aussi les lire juste pour le plaisir ! Et, exceptionnellement, pas de comics ni de mangas pour ce numéro.**

Dispo - 81F

## Sanctuaire

**Tome 1, USS Nebraska**
**Dorison, Bec**
**Les Humanoïdes Associés, 56 p.**

Bon, commençons tout d'abord par dire que cette BD ressemble dans son idée de base à *Zéro Absolu* de Christophe Bec, que l'on retrouve ici. Disons qu'avec *Sanctuaire*, le traitement de l'isolement, la malédiction et l'angoisse passe au travers non plus du filtre de la SF, mais de celui de l'horreur contemporain, même si en fait nous sommes en 2029. Les ingrédients sont on ne peut plus classiques : des secrets nazis, un sanctuaire antédiluvien qu'un sous-marin américain découvre par hasard, et le début du fléau... C'est sûr, on a déjà vu ça autre part, mais dans le genre, c'est une vraie réussite.




## Romans

Difficile, très difficile même, d'écrire quoi que ce soit d'original dans cette sous-catégorie littéraire aujourd'hui extrêmement codifiée qu'est le roman vampirique. Et lorsqu'un écrivain s'attaque à l'un des motifs le plus exploité du genre, à savoir la réunion de vampires, il faut vraiment qu'il ait du talent, et du métier, pour le renouveler un tant soit peu. Mais Lucius Shepard possède les deux, et son **Aube Écarlate** (Folio SF, 370 p, 35 F), mêlant habilement enquête policière, fantastique et horreur, est de ces livres que l'on n'oublie pas. Indispensable.




Les Éloims, vampires vouant à l'humanité leur art en échange de gorgées de sang prélevées sur quelques humains éclairés, sont rongés par un mal qui les pousse au suicide. Cherchant un remède, la remarquable Gimel et son frère jumeau Beth partiront de par le monde et lieront leur destin à celui de Rayojini, "terrâmienne" qui s'introduit dans les esprits pour en chasser la Peur... On n'échappe pas à certains clichés sur les vampires, mais l'intrigue de **Enterrer l'Ombre** en fait un livre intéressant et agréable (Storm Constantine, éditions de l'Oxymore, 177 pages 129 F). La deuxième partie paraîtra en automne.




L'arrivée d'un nouveau titre de la collection Terres Fantastiques, chez l'éditeur breton Terre de Brume, est en soi un véritable petit événement, duquel, vous l'aurez remarqué, nous ne manquons jamais de vous avertir. La dernière livraison, **La Voix maudite** (175 p, 109 F) compile trois nouvelles de Vernon Lee, une écrivaine de l'époque victorienne et édouardienne. Elle déploie dans ces textes un Fantastique subtil, hanté par la présence de ces villes mythiques que sont Florence, Venise ou Grenade, et sur lesquelles plane l'ombre noire d'un surnaturel ténébreux. Chaudement recommandé.




Il est parfois des livres qui se ressemblent, alors même que leurs thèmes sont totalement différents. J'en tiens pour exemple **Rêves de Guerre** (Thomas Day, Mnémos, 414 p, 140 F) et **Réminiscences 2012** (Laurent Kloetzer, Nestiveqnen, 409 p, 159 F). Le premier est un roman med-fan assez sombre, dans lequel un maître d'arme âgé de 10000 ans (sorte de golem sanguinaire et impitoyable) et son fils (un jeune homme au cœur porté vers l'amour) se retrouvent et unissent leurs destins. Le second est un roman de SF, d'anticipation même, où l'on suit les aventures de Monsieur K., une sorte de privé corporatiste, et d'Alex, un adolescent qui semble tout savoir de lui. Là où les deux livres se ressemblent, c'est sur le fait qu'il vaut mieux déjà avoir lu d'autres ouvrages avant : les romans précédents de Kloetzer, notamment *Mémoire Vagabonde*, pour **Réminiscences 2012**, car de nombreuses allusions rendront la lecture plus savoureuse si l'on connaît les références, ainsi que le cycle d'Elric de Moorcock pour **Rêves de guerre**, car ce roman est une sorte d'hommage. À noter que si l'on n'a pas lu ces autres livres, le plaisir de lecture sera toujours présent. Car plaisir il y a. **Rêves de guerre** et **Réminiscences 2012** sont deux très bons romans français. Ils cultivent une sorte de différence par rapport à la production actuelle : et laissent un peu le lec-






teur sur sa faim. Le roman de Kloetzer joue, encore une fois pour cet auteur, sur la perte de mémoire, toujours dans le but de casser la distance entre l'auteur, la fiction de ses personnages et de l'histoire, et le lecteur. C'est donc une réflexion sur les contes et sur la fiction que nous propose Kloetzer, et cela peut dérouter certains. Pour Thomas Day, la référence à Moorcock fait à elle seule office de fil rouge, et son schéma narratif peut déplaire. Mais la constance de l'auteur à rester fidèle à ses personnages rend le livre prenant, car attachant.




Le dernier roman de la gamme Shadowrun vient de sortir : **Le Sourire de la Mort** (Lisa Smedan, Fleuve Noire, 253 p, 35 F). Comme dans le précédent tome, *Wolf et Raven*, on ne suit pas ici un Shadowrunner qui ressemble à ceux du JDR. Romulus bosse même pour la Lone Star ! Bon, c'est un métamorphe qui se change en loup et qui a de nobles idéaux, mais tout de même ! Enfin, passons. L'histoire est simple : un trafic d'une nouvelle drogue, des animaux paranormaux, et le dragon Lofwyr... Agréable à lire, mais sans prétention. Pas le meilleur de la gamme.




Fans de *Vampire : L'Âge des Ténèbres*, le premier tome de la trilogie *Le Pacte du Graal* est paru et s'intitule **Les cendres de l'Amertume** (Hexagonal, 308 p, 59 F). Ce premier *opus* nous plonge dans le contexte et l'on découvre les acteurs principaux. Le vampire Montrovant a localisé le Graal ; il est sous l'ancien temple de Salomon à Jérusalem. Pour arriver à ses fins, il organise l'Ordre des Templiers. Une plongée au coeur des complots d'Orient, pour notre plus grand plaisir. Ce premier volet est une réussite, il faut espérer que la suite soit du même niveau.

AH ! ! ! *LanceDragon*, Weis et Hickman, Krynn... Que de noms connus, reconnus,




rabâchés, réutilisés, et pas toujours à bon escient. Mais bon, que voulez-vous, les mythes sont éternels. **Dragons d'un coucher de Soleil** (Weis et Hickman, Fleuve Noir, 352 p, 89 F) commence le cycle de la Guerre des Âmes. Krynn ne tourne pas rond, c'est le moins que l'on puisse dire ! Peut-être est-ce la faute de ce trublion de Tasslehoff Racle-Pied, qui s'est mis en tête de faire l'éloge funèbre de son vieil ami Caramon Majere. Hop ! un artefact à voyager dans le temps, et hop ! on bouleverse la trame même du monde : on se croirait dans *Star Trek* ! Bon, c'est pas de la grande littérature, mais dans le genre c'est vraiment bon.




Si vous aimez la *fantasy*, je ne peux que vous conseiller de jeter un œil sur l'excellent guide de lecture réalisé par André-François Ruaud intitulé **Cartographie du merveilleux** (Folio SF, 288 p, 35 F). Il dresse un panorama complet en une centaine de pages de la *fantasy* au cours des âges, faisant preuve d'une somme de connaissances ahurissantes. Il nous propose un tour d'horizon de la fantasy au travers d'une centaine d'œuvres littéraires présentées. Un ouvrage essentiel pour ceux qui veulent aller plus loin dans la connaissance de ce genre littéraire.

Les éditions Nestiveqnen publient le premier ouvrage d'un jeune auteur nommé Thomas Hervet, intitulé **Jour de colère** (217 p, 89 F) qui nous plonge en fin de XIXe siècle. On suit le poête assassin Lacenaire, aux prises avec l'Inquisition. Cette dernière cherche à tuer la Féerie afin de reprendre son emprise sur la société. Un récit sombre et parfois maladroit mais non dénué d'intérêt. Les amateurs de *steampunk* devraient apprécier cet ouvrage. Un cycle à suivre !

## La chambre de Naomi

**Jonathan Aycliffe**
**J'ai lu, 223 p.**

Dispo -30F

**Il s'agit du premier roman traduit en français d'un auteur irlandais qui s'essaie aussi au polar sous le pseudonyme de Daniel Easterman. Avec ce roman, l'auteur livre une *ghost story* de qualité. Le professeur Hillenbrand avait tout pour être heureux, une femme, un travail, une jolie maison et une petite fille, Naomi. Malheureusement cette dernière a été assassinée, et cette tragédie a bien entendu bouleversé le couple. Petit à petit, il va se rendre compte que Naomi hante la maison qui serait responsable du meurtre. Petit à petit le couple va plonger au plus profond de l'horreur. Un roman captivant, qui émeut le lecteur. On reste suspendu par le récit ne pouvant refermer le livre qu'une fois la lecture achevée. Une histoire qui nous rappelle pourquoi l'homme a peur des ténèbres. Un livre à lire d'urgence, qui devrait ravir les amateurs de Fantastique.**






## BD




**Bafflerog le Sorcier, tome 1, Le grand voyage** (Busiek & Wenzel, 64 p, 89,20 F) est la dernière production de chez Bulle Dog, l'éditeur spécialisé dans la BD américaine. Ce conte est avant tout superbement dessiné, dans un style qui convient parfaitement au genre. Les pleines et doubles pages donnent une dimension à cette œuvre, dont l'histoire est somme toute assez classique : un sorcier censé être mauvais n'arrive qu'à faire le bien autour de lui. Réprimandé par le Conseil Ténébreux, il va devoir trouver le Livre du Pire pour rentrer dans ses bonnes grâces. Il sera accompagné dans sa quête par Désordre, un jeune garçon plein d'allant. À découvrir.



## Le Fiel

**Dispo - 110 F**

**Tome 2 des Chroniques des Féals - Mathieu Gaborit Bragelonne, 294 p.**

Le premier tome des aventures de Januel le Phénicier m'avait laissé un peu sur ma faim : trop d'exposition, pas assez d'exaltation. Ce deuxième *opus* vient combler ce manque. Januel a réussi à vaincre la Charogne en haut de la Tour d'Aldarenche. Mais il est toujours recherché pour le meurtre de l'empereur. Il va devoir s'assurer de la loyauté de sa guilde, alors que par défaut il doit en devenir le maître, convaincre l'Empire qu'il faut l'aider et non pas le juger, retrouver Scende...Beaucoup d'épreuves pour un adolescent, même quand il est le fils de l'Onde. D'autant que le roi de la Charogne a décidé de le faire assassiner : pour cela il envoie son plus puissant seigneur lancer une Sombre Sente sur le Monde, accompagnée par de vieux et dangereux souvenirs. Le Fiel relance vraiment la série. C'est un roman très bien construit, où l'auteur emmène le lecteur où il veut, c'est-à-dire vers une fin en *Cliffhanger* des plus crispantes. Vivement la suite.





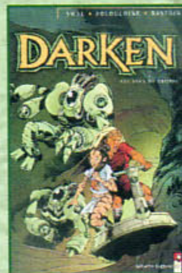


Les tomes s'enchaînent pour **Nausicaä** et nous en sommes déjà au quatrième (Miyazakin, Glénat, 134 p, 69 F). Dans ce volume, toujours autant d'action, surtout une vision plus précise de ce qui menace vraiment le monde : et bien, c'est pas top roboutouf ! Dans la folie des événements, Nausicaä passera quelques instants dans un havre de paix, où elle fera la connaissance d'un petit garçon qu'elle va prendre sous son aile. Cette histoire est toujours aussi prenante, par sa complexité, par son souci de cohérence et son scénario béton. Plus que trois tomes pour savoir le fin mot de l'histoire !

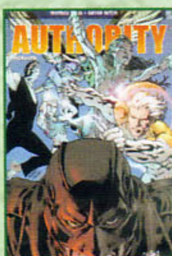



Le deuxième tome de l'excellente série **La Ligue des Gentlemen Extraordinaires** est disponible. Sur un scénario d'Alan Moore, dessiné par Kevin O'Neill, on a droit à une aventure haute en couleurs se déroulant dans un Londres victorien mettant en scène des héros issus de l'imaginaire du XIXe siècle (Capitaine Nemo, Allan Quatermain...). On découvre qui se cache derrière MrBond et quel infâme complot s'ourdit dans les brumes de Londres. Une fois encore, Alan Moore nous livre une histoire magnifiquement illustrée, dont il a le secret.

**Darken , tome 1, Les yeux de cristal** est enfin sorti chez Vents d'Ouest (Swal, Polouchine, Rastoin, 48 p, 75 F). Force est de constater que tous les éléments de l'univers du jeu *Shaan* sont bien présents, mais pour




le néophyte, cela restera un monde ardu à appréhender, car le récit fait la part belle à l'action plus qu'à la présentation. De plus, certaines planches sont bien moins bonnes que d'autres, ce qui rend l'ensemble inégal - tant au niveau visuel qu'au niveau scénaristique. L'histoire croisée de Kelmar et Lorik recèle sûrement nombre de promesses, mais il va fallloir attendre le deuxième tome pour savoir si elles se concrétisent toutes.




**Authority, tome 2, Invasion** (Ellis, Hitch, Soleil, 96 p, 89 F) est la digne suite des aventures de nos super-héros dirigés par l'incarnation de l'électricité, Jenny Sparks. Cette fois, la grosse menace pour la Terre vient de l'Albion décalée, une Terre parallèle, où des extraterrestres ont frayé avec des humains et où la race hybride qui en a résulté se meurt. Donc, pourquoi pas un petit tour par chez nous ?! Mais bon, Jenny Sparks est vraiment fâchée dans ce tome, d'autant qu'elle doit revoir son ex-mari, qui n'est autre qu'un de ces hybrides. Et puis Apollo est vraiment très fort ! En plus il est cajolé par le Midnighter ! Warren Ellis peut vraiment tout se permettre, tant il maîtrise le genre.

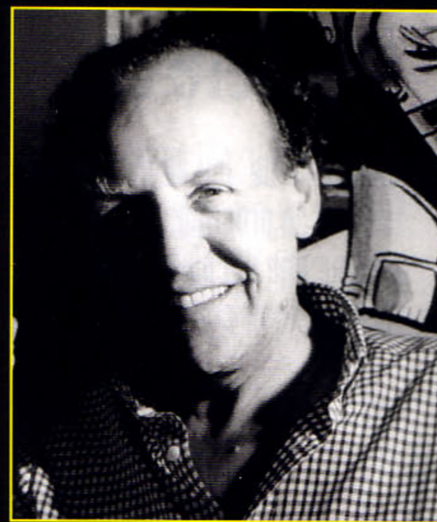
**Olivier Collin (hardchem@hotmail.com), Pierre-Alexandre Vigor (pavigor@club-internet.fr) avec la collaboration de Johan Scipion (jscipion@free.fr) et Ingrid Méchin.**





# Malgré les vacances...

## ...J.-C. Mézières a répondu à nos questions concernant la série Valérian, réalisée en collaboration avec Pierre Christin. En effet, le tome dix-huit de cette saga de space opera, intitulé Par des Temps Incertains est sorti début septembre.



**Backstab (BS) : ce nouvel album aborde des sujets graves, comme par exemple la manipulation génétique, est-ce une histoire politique ?**

**Jean-Claude Mézières (J.-C. M.) :** ce nouvel opus reprend des aspects politiques actuels comme le clonage, le capitalisme, au travers d'une société appelée Vivaxis. Christin dit très nettement ce que nous pensons d'un certain capitalisme. Valérian a toujours été politique - de toutes façons tous les récits de SF sont des récits politiques. Ils parlent de la Terre à travers des miroirs déformants. Même les premiers Valérian avaient des contextes politiques très marqués, comme L'Empire des Mille Planètes, Bienvenue sur Alflolol... toutefois très teintés de l'après soixante-huit, c'est-à-dire une opposition très forte entre la Gauche et la Droite. Avec les années 80 et 90, les combats se sont déplacés, puisque la politique s'est déplacée. On a toujours essayé d'être à l'avant-garde des problèmes et de les dénoncer. On peut dire que la SF altère notre environnement pour traiter de problèmes bien terriens.

**BS : on retrouve Dieu et son fils, obligés de se mêler des problèmes humains. Une volonté de réutiliser des personnages déjà vus ?**

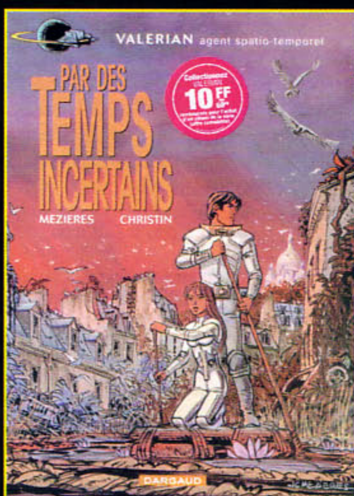
**J.-C. M :** oui, mais on n'est pas sûr que cela soit le vrai, je n'ai aucun portrait-robot me permettant de le représenter. C'est un personnage créé il y a vingt ans dans Les Foudres d'Hypsis. On avait été obligé de faire appel à lui pour que le cataclysme de 86 n'ait pas lieu. Ce sont des histoires qui se mordent la queue, ce qui est assez drôle. Cette saga prend de la consistance avec la longévité. Le lecteur retrouve des personnages qu'il connaît, il a en main des cartes qui lui permettent de rentrer dans la saga, et elle-même s'enrichit.

**BS : Valérian est un univers complet que vous avez entièrement détaillé dans un supplément intitulé Les Habitants du Ciel, pourquoi un tel hors série ?**

**J.-C. M :** ce hors série est une bible pour les amateurs de jeux de rôles, tout au moins je l'imagine n'ayant jamais joué à ce type de jeu. On y décrit tous les éléments de la saga, le fond de la société, les caractères des personnages. À la base, notre but était d'en faire, sur l'exemple des grands voyageurs du XVIIIe siècle comme La Pérousse, un carnet de voyage avec croquis, plans, détails sur la vie extraterrestre. Ce qui est assez drôle sur cet univers, c'est que les lecteurs se le réapproprient. Ce monde évolue sur les bases que nous avons posées et les lecteurs le développent. C'est un plaisir incroyable pour nous créateurs de voir notre monde nous dépasser. Pareillement, je reste touché par le nombre de personnes qui ont baptisé leurs enfants du nom de nos héros.

**BS : quels sont vos projets et le devenir de la saga ?**

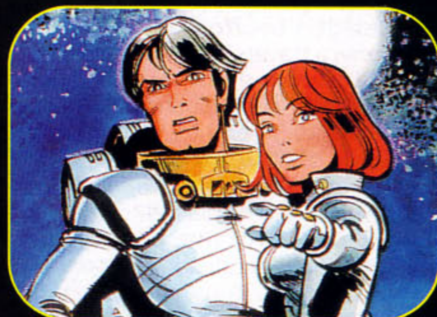
**J.-C. M :** on a un prochain scénario pour Valérian, mais cela reste pour du long terme. Personnellement je travaille à un livre sur les U.S.A. Sinon, au niveau cinématographique et animation, il va peut-être y avoir du nouveau, mais rien de définitif pour l'instant. À noter que Christin a déjà rédigé l'ultime scénario de la saga, qui ne sera publié qu'à sa mort. Sinon pour les fans, il va se tenir une exposition prévue au mois d'octobre à Bourges, au palais Jacques Cœur.




### Par des Temps Incertains

**J.-C. Mézières, P. Christin - Ed. Dargaud**

Après trois ans d'absence, le cycle de Valérian s'enrichit d'un dix-huitième tome. Ce nouvel *opus* de la vaste et passionnante saga de SF traite de sujets bien actuels. Rien ne va plus sur Terre, car une entreprise nommée Vivaxis joue avec le feu. Elle cherche à modifier la nature humaine pour le plus grand déplaisir de Dieu, qui depuis Hypsis tente de raisonner les dirigeants avides de profit. Nos deux agents spatio-temporels vont mener leur enquête et découvrir ce qui se trame réellement. Un épisode où l'on retrouve la Terre et quelques personnages déjà vus dans d'autres albums. Les deux auteurs ont pris le parti d'aborder par l'humour un domaine grave, à savoir la recherche génétique. Une histoire loufoque qui dénonce des travers actuels. À découvrir d'urgence !



*Propos recueillis par Olivier Collin. Illustrations et photo aimablement fournies par les Editions Dargaud.*

# Croisière galactique dans le monde de Valérian

Cette aide de jeu va vous permettre d'avoir un court aperçu de l'univers de la BD Valérian sous la forme peu habituelle d'un programme de croisière spatiale (clin d'œil à la première édition de Star Wars). On peut utiliser cette aide comme une découverte de l'univers, mais le meneur de jeu devra consulter la saga pour parfaire sa connaissance ou s'en servir comme background pour un scénario d'enquête, sur fond de croisière.


Le Boréalis

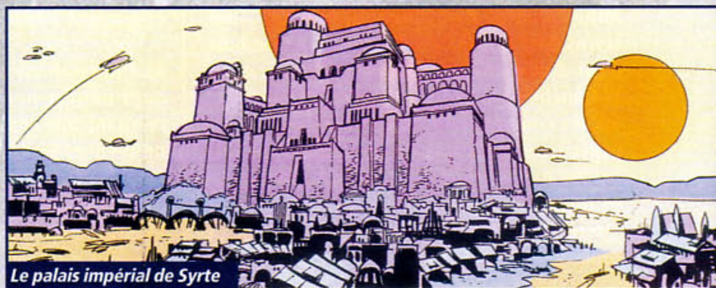
## Votre séjour

La compagnie Sidéralis vous propose de découvrir au cours d'une croisière à bord du magnifique croiseur de luxe *Le Boréalis* l'univers galactique de Valérian. Pour privilégier la convivialité, la compagnie Sidéralis a choisi volontairement un croiseur à taille humaine. Sa longueur est de 157 mètres et sa largeur 22 mètres. *Le Boréalis* est spacieux et ses cent cinquante cabines permettent d'accueillir jusqu'à trois cents passagers. Votre espace privé est très luxueux : toutes les cabines(1) sont climatisées et disposent de sanitaires privés, avec baignoire et toilettes. Elles disposent en outre d'un salon équipé d'un ensemble audio/video avec bar. Un ascenseur dessert les six ponts dont les cinq ponts cabines. Le passager trouvera pour sa détente cinq bars, deux salles de spectacles et un casino, ainsi qu'un complexe sportif. A noter la présence, pour la soirée de séparation qui cloture cette croisière, du célèbre artiste Yfysania et de ses compagnons. L'embarquement et le débarquement se font à Point Central.

(1) La compagnie s'engage à adapter les cabines aux exigences des races E.T. contre le paiement d'un supplément.

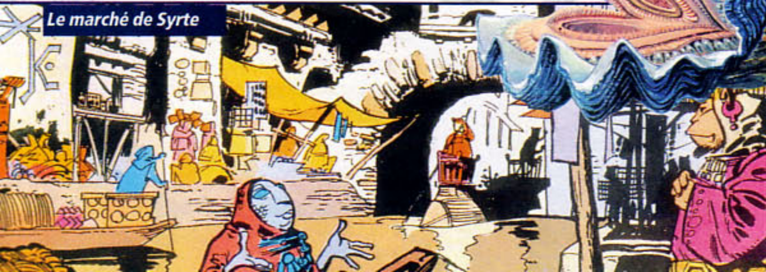

Le grand Yfisania

## De Point Central à Point Central, par Syrte, Ukbar, Alflolol...


Le palais impérial de Syrte

La première étape du navire de croisière est Syrte, la capitale de l'Empire des mille planètes. On y visitera le palais impérial abritant le dernier descendant d'une dynastie qui étend son emprise sur toutes les planètes du système. Il est prévu un arrêt de trois jours sur place. Les passagers pourront se promener à travers la capitale, à la découverte de son marché rassemblant d'innombrables merveilles rapportées par la guilde des marchands, provenant des quatre coins de l'Empire. On trouvera ainsi les fabuleuses pierres vivantes d'Arphal qui se fixent sur la peau, ou encore les schamils hypnotiques de la planètes Glimius qui procurent l'oubli à ceux qui s'y enferment. Lors de la visite du palais impérial, est prévue la participation à une soirée donnée par le Prince. Pour les plus aventureux, il est possible de participer à la chasse au Marcyam à la peau si précieuse, encadrée par les pêcheurs. Frissons garantis !


La chasse au Marcyam


Le marché de Syrte

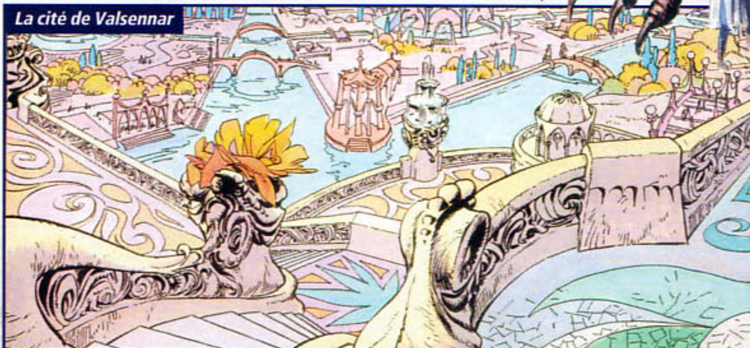

Les soirées du Prince

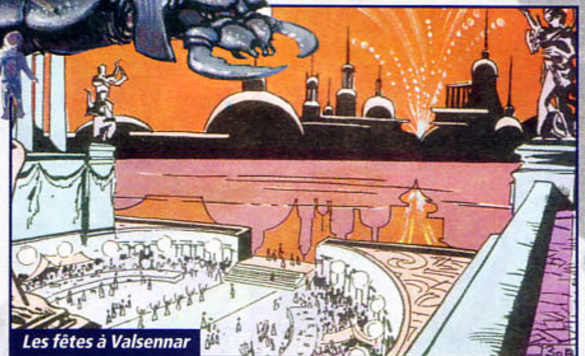
## Pour préparer votre voyage

Le cycle *Valérian agent spatio-temporel*, 18 tomes, Dargaud
Le hors série *Les Habitants du Ciel 2e édition*, Dargaud
http://perso.club-internet.fr/dugueta/index.htm
http://manigler.multimania.com/doc/vaccueil.html
http://www.geocities.com/TimesSquare/Maze/2165/mega-va0.htm
http://ph.antoine.free.fr/flash/sommaire.html

La deuxième étape a lieu dans le système solaire d'Ukbar qui marque la limite du monde exploré. Il s'agit de cinq planètes gravitant autour d'une étoile centrale. Il est prévu un arrêt d'une journée sur Ukbar I, afin de rencontrer les colons terriens et de goûter les merveilleuses productions locales, comme l'alcool d'algues. Puis *Le Boréalis* prendra la route de Zahir, planète creuse abritant les deux cités Malka et Valsennar, bijoux galactiques que les passagers prendront plaisir à parcourir durant six jours d'arrêt, marqués par de nombreuses fêtes. Une excursion est prévue afin de rencontrer le peuple Lemm, seul capable d'extraire les Flogums des poches minérales se trouvant le long de la grande faille lunaire. Pour cela, la compagnie Sidéralis a retenu plusieurs Skromms. Ces formidables maisons animales se déplacent à 7 km/h. Confortables et climatisées, elles offrent exotisme et confort. Il est aussi possible de découvrir les merveilles de cette lune creuse en profitant d'un agréable voyage à bord d'une nef tractée par les Méga-Insectes de Zahir.

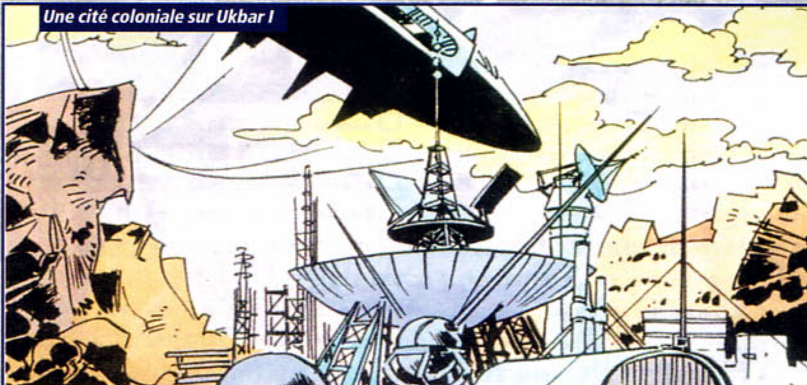

les Skromms-Maisons


La cité de Valsennar


Les fêtes à Valsennar

Après avoir quitté le système d'Ukbar, Le Boréalis mettra le cap pour sa dernière destination, à savoir le fleuron de notre économie, la célèbre Technorog plus connue sous son ancien nom : Alflolol. Cette planète est entourée d'un bouclier de protection qui protège ce fer de lance de l'économie. Durant quatre jours, vous allez visiter la beauté sauvage d'Alflolol, ainsi que la maîtrise parfaite de l'homme sur l'environnement. Il est prévu une balade champêtre dans la dangereuse mais magnifique forêt d'Ananil, accompagnée d'un guide expérimenté afin d'éviter toute rencontre avec les dangereux Shalafut Dédoubleurs. Elle se poursuivra par une croisière en bateau à la poursuite des terrifiants Furutz, qui vous permettra d'assister à la chasse traditionnelle effectuée par les Alflololiens. Enfin, il sera possible de parcourir les plantations d'hydroponiques, les mines gigantesques à ciel ouvert, ainsi que les titanesques usines.

Pour la fin de croisière, il est prévu, avant de regagner Point Central, de faire une escale d'une journée sur la planète centrale du système d'Iksaladam où règne la célèbre famille du Grand Calife. Il sera possible de visiter l'un des plus beaux palais, ouvert depuis peu à la visite et exclusivement réservé aux usagers de la compagnie Sidéralis.


Une cité coloniale sur Ukbar I

## Cosmogonie

Cet univers est issu de l'imagination débridée de deux auteurs, J.-C. Mezières (dessin) et P. Christin (scénario). La première aventure de Valerian vit le jour en 1967 dans *Pilote*. Elle met en scène deux héros terriens agents spatio-temporels. Au travers de dix-huit albums, les auteurs ont donné naissance à un riche univers de *Space opera* qui peut servir de toile de fond à de nombreux scénarios, que ce soit pour *Star Wars D20* ou le jeu de rôle *Les Métabarons*.

*Olivier Collin*
*Illustrations aimablement fournies par les éditions Dargaud*

# COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS DE BACKSTAB !


N°1 : DISPO


N°3 : DISPO


N°5 : DISPO


N°6 : DISPO


N°7 : DISPO


N°8 : DISPO


N°9 : DISPO


N°10 : DISPO


N°11 : DISPO


N°12 : DISPO


N°13 : DISPO


N°14 : DISPO


N°15 : DISPO


N°16 : DISPO


N°17 : DISPO


N°18 : DISPO


N°19 : DISPO


N°20 : DISPO


N°21 : DISPO


N°22 : DISPO


N°23 : DISPO


N°24 : DISPO


N°25 : DISPO


N°26 : DISPO


N°27 : DISPO


N°28: DISPO


N°29: DISPO


N°30: DISPO


N°31 : DISPO


N°32 : DISPO




**Les ANCIENS NUMÉROS de 1 à 23 sont au prix de 35 F (40 FF pour l'étranger), le n°24, 25, 26, 27 sont au prix de 25 F (30 FF pour l'étranger)**

Avec ce bulletin, je peux commander les anciens numéros de Backstab. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à : **backstab**, 29/31 rue Chaptal 75009 Paris, France.

(dans la limite des stocks disponibles)

---

**Je commande le (les) numéros(s) suivants :**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ☐ numéro 1 | 35 FF | ☐ numéro 09 | 35 FF | ☐ numéro 15 | 35 FF | ☐ numéro 21 | 35 FF | ☐ numéro 27 | 25 FF |
| ☐ numéro 03 | 35 FF | ☐ numéro 10 | 35 FF | ☐ numéro 16 | 35 FF | ☐ numéro 22 | 35 FF | ☐ numéro 28 | 29 FF |
| ☐ numéro 05 | 35 FF | ☐ numéro 11 | 35 FF | ☐ numéro 17 | 35 FF | ☐ numéro 23 | 35 FF | ☐ numéro 29 | 29 FF |
| ☐ numéro 06 | 35 FF | ☐ numéro 12 | 35 FF | ☐ numéro 18 | 35 FF | ☐ numéro 24 | 25 FF | ☐ numéro 30 | 29 FF |
| ☐ numéro 07 | 35 FF | ☐ numéro 13 | 35 FF | ☐ numéro 19 | 35 FF | ☐ numéro 25 | 25 FF | ☐ numéro 31 | 29 FF |
| ☐ numéro 08 | 35 FF | ☐ numéro 14 | 35 FF | ☐ numéro 20 | 35 FF | ☐ numéro 26 | 25 FF | ☐ numéro 32 | 29 FF |

**TOTAL :** ________

Nom : ____________________

Prénom ____________________

Adresse : ____________________

Code postal : __________ Ville : ____________________

Pays : ____________________ Âge : ____

Email : ____________________

BS33

**Signature obligatoire :**
*(des parents pour les mineurs)*

# Dormez tranquille, la milice veille !

Ce scénario fait suite à celui du mois précédent. Ils peuvent être joués séparément. Le cadre reste Marienburg et les PJ doivent toujours être Bons ou Neutres de préférence. Les joueurs habitués à récolter des fortunes seront déçus.



## Synopsis

**Plus ou moins forcés de rejoindre l'équipe des cagoules noires, les PJ se retrouvent à jouer les gardes municipaux dans une ville où le mot illégalité est tant sujet à caution. L'histoire est un prétexte pour s'acclimater à une ville particulière et faire des connaissances. Les PJ auront l'occasion de jouer les héros sur la fin. Divisé en deux parties, le scénario vous propose une série d'événements, suivie d'une enquête à étaler le long de la semaine, dont les événements s'imbriquent au milieu de rencontres plus hasardeuses.**

## Engagez-vous ki disè !

Marienburg aux alentours de midi. Le marché aux poissons et autres crustacés s'est achevé il y a une petite heure, reste l'odeur. Si celle-ci dérangeait les personnages il y a quelques semaines, elle passe dorénavant inaperçue. Ce n'est rien comparer aux effluves - mélange d'excréments et de cadavres de toutes sortes en putréfaction - qui remontent des canaux. Les PJ sont maintenant des habitués de la ville et rien ne les fait plus sourciller ! Du moins le croient-ils...
Alors que les héros déambulent dans la ville, ils croisent le chemin d'une patrouille. À peine l'ont-ils dépassée qu'ils sont interpellés. Les six cagoules noires les accusent d'avoir manqué de respect à des représentants de l'ordre : ils ne les ont pas salués - du moins pas correctement. La punition est de 5 guilders par personne ! Alors que les personnages tentent de s'expliquer, vient se rajouter une amende pour "faire perdre leur temps aux forces de l'ordre", une autre pour "n'avoir pas dit messieurs les cagoules noires" et une dernière pour "avoir postillonné sur un uniforme officiel". En une poignée de secondes, les personnages se retrouvent dans l'obligation de payer la modique somme de 77 guilders par personne - sans compter les frais de teinturier pour l'uniforme. En cas de refus d'obtempérer (les gardes sont maintenant au nombre de douze), ce sont les geôles qui les attendent. L'arrivée providentielle d'un capitaine calme les tensions. Bon prince avec les étrangers, cap'tain Vanenbeck consent à réduire leur amende à 3 guilders en échange d'une participation plus active à l'amélioration de la ville : en devenant milicien pour une semaine. En plus de l'uniforme (*Cf. Le joli chapeau noir à long bord*, page 38 de *Marienburg*), ils logeront gratuitement à la caserne - dans d'anciennes cellules humides, lieux de villégiature de colonies de rats - et auront une soupe gratuite le matin. Les repas du midi et du soir, ainsi que la boisson sont assurés gratuitement par les tenanciers du quartier. C'est un mensonge et les aubergistes nieront un tel accord avec la garde. Interrogé, Vanenbeck se montrera outré et leur donnera carte blanche pour faire respecter leur droit dans les auberges, mais sans violence excessive.

## Arnaque, amende et baratin

Vous avez toute latitude pour faire vivre une semaine mouvementée à vos PJ. Soyez imaginatifs, les problèmes rencontrés par les PJ peuvent être très divers : une dispute de couple, un ivrogne un peu violent, des cambrioleurs, etc. Bref, les exemples ne manquent pas.

### Décor

**Une vague de grippe, qui a collé au lit une partie des effectifs, oblige le capitaine Vanenbeck à embaucher en hâte de nouveaux miliciens, en prévision des cinq jours de fête en l'honneur de Mannann que vont connaître les quartiers de Kruiersmuur. Le début des festivités commencera deux jours après l'enrôlement des aventuriers. Ces derniers ont une journée pour se faire à leurs nouvelles responsabilités avant que la fête ne débute. N'oubliez donc pas que les PJ vont évoluer dans un décor festif : guirlandes et banderoles, musique et bateleurs, ivrognes et mendiants, mais aussi jeunes demoiselles joyeuses et aguichantes qui les détourneraient bien de leur ronde (certaines pour le compte de leur père commerçant - rassuré d'avoir des cagoules noires près de son échoppe ; d'autres simplement attirées par l'uniforme). Bref c'est une très longue fête, avec ses côtés agréables mais aussi ses problèmes : affluence des tire-laines, des mendiants et des ivrognes entre autres choses...**
**En fin d'après-midi du dernier jour, les grandes familles marchandes se rassembleront pour reconnaître la nouvelle dirigeante de la famille Raben. Un représentant du Conseil de Marienburg renouvellera la concession des péages et des taxes de la famille devant tous ses pairs.**

À vous d'organiser la semaine selon vos envies. Elle peut se résumer à une succession de petits problèmes ou tourner principalement autour d'une enquête plus longue - avec un groupe de voleurs par exemple. Les événements qui suivent ne sont qu'une suggestion, sur laquelle nous vous invitons à greffer vos propres scènes. *L'important est de créer une ambiance.*

## Délits en tout genre

Certains PJ prendront leurs responsabilités au sérieux. Les occasions de redresser les torts ne manquent pas, voici quelques exemples.

### Vol de haute voltige

C'est le début de soirée. Les personnages terminent leur énième patrouille, alors que partout déjà on s'active dans les cuisines des tavernes environnantes. Les tables sont sorties afin que les clients puissent profiter des derniers rayons de soleil. Les PJ pensent déjà au repas de ce soir, quand au coin d'une rue, ils surprennent trois individus descendant d'une fenêtre par une corde, un sac sur l'épaule. Les trois cambrioleurs n'ayant aucune envie de subir un contrôle, s'enfuient à leur vue. L'occasion pour vous de mettre en scène une formidable course-poursuite digne d'un film. Les fuyards traversent terrasses et places où les gens entament leur repas, renversant tables et chaises sur leur passage ; ils pénètrent dans les tavernes, les maisons closes, traversent les couloirs pour monter sur le toit ou sauter par une fenêtre (dans une charrette en contrebas ?) pour finir par tenter de s'échapper dans une barque ou en arrachant un chariot accroché à son propriétaire. Si vous avez des scènes fétiches dans le genre, c'est le moment de les placer.
NB : les voleurs agissaient pour le compte d'un riche marchand éperdument amoureux de la femme d'un concurrent avec laquelle il a eu une brève relation - lui-même est marié. Dans une crise de désespoir romantique, il a commandité le vol de toute la lingerie de son ancienne amante manufacturée en Tilée - d'une valeur totale de 87 guilders ! Avec un peu d'insistance et pour éviter la prison, les voleurs indiqueront le prochain rendez-vous avec leur client. Aux PJ de voir s'ils exploitent cette piste !

### Erreur sur la personne

C'est le marché sur les quais du port. Poissons frais et légumes importés se côtoient sur les étalages. Alors que les aventuriers sont en stationnement au coin de deux rues non loin de là, une jeune fille vient buter sur l'un d'eux. Apeurée, elle désigne une direction derrière elle en affirmant que deux hommes veulent la capturer et la vendre. Ses poursuivants sont des marchands qu'elle vient de délester de leurs fruits - une denrée rare. En cas d'échec au test d'Int, faites en sorte que les joueurs soient convaincus du baratin de la gamine. Les marchands protesteront mais n'insisteront pas trop pour se faire rembourser, à moins que les PJ se montrent trop honteux et confus.

### Scène de ménage

Un aubergiste se précipite vers les PJ en patrouille. Il leur demande de calmer une cliente, enragée selon lui. Elle s'est enfermée à l'étage et s'acharne à lancer tout le mobilier par la fenêtre. Son futur mari est au rez-de-chaussée et tente de la raisonner. La tâche ne sera pas si facile car Ingrind, citoyenne de l'Empire, est une force de la nature. Les PJ seront obligés de l'assommer pour mettre hors d'état de nuire cette femme qui manie si bien le balai ! Au fait, c'est la fille adorée de son père, un chevalier panthère à la retraite... Les PJ les retrouveront le jour précédent la fête. Le mariage tant attendu qui se déroule sur un bateau a dégénéré lorsque les deux familles ont entamé une discussion religieuse opposant leur foi en Sigmar et Ulric. Variante : s'étant renseigné sur les deux familles, le propriétaire du bateau - un riche armateur - demande aux PJ de calmer d'éventuelles disputes entre les deux familles lors de la cérémonie, en espérant que cela n'empiète pas sur leurs heures de travail.

## Les amendes

**Les cagoules noires perçoivent des amendes pour des motifs souvent très subjectifs. Seule une mince partie des recettes de cette activité finit dans les caisses de la ville. Le quidam interpellé n'a que peu de chances d'échapper à la contravention. En général, gardes et passants s'entendent sur le montant. Les paiements en nature sont monnaies courantes. En cas de refus catégorique, le contrevenant est envoyé en geôle en attendant son procès, presque toujours perdu d'avance. La prison est plus rare et crée des rancunes plus profondes que la perception d'une simple amende ; un pouvoir à utiliser avec parcimonie. Pour plus de renseignements, lisez les chapitres sur les crimes, les châtiments et les forces de l'ordre de *Marienburg*.**

### Le clown assassin

La fête populaire bat son plein dans les grandes artères qui mènent au port. Les PJ entendent malgré le vacarme des appels au secours dans une rue adjacente. Une bourgeoise tiléenne en pleur est agenouillée devant la dépouille de son époux, un homme vêtu d'habits colorés s'enfuit à l'autre bout de la ruelle. Un homme déguisé en clown jongleur a assassiné son mari. Elle leur crie de capturer vivant l'assassin (elle tient à se faire justice elle-même) et leur promet une forte récompense. C'est le début d'une vendetta entre deux familles tiléennes de passage à Marienburg. Les aventuriers y prendront-ils part ? Toujours est-il qu'ils se retrouvent sur les talons du fugitif, qui rejoint une des rues principales. Il se fond dans la foule parmi les nombreux bateleurs qui portent le même costume que lui. Si vous voulez leur faciliter la recherche, le fugitif peut être blessé.

### Un trafic louche

"Je sais que l'odeur est infecte et je parie que la cargaison est illégale mais la paye est plus que bonne. Il reste quatre caisses à transporter jusqu'à sa cave. Je veux pas savoir ce que c'est, je pensais que c'était des morceaux de cadavres mais le type affirme que c'est pour sa consommation personnelle. Pouah ! Encore un détraqué qui bouffe du macchabée. Tiens le coup cousin, ce soir ce sont les quatre dernières, ensuite on aura de quoi se payer une cuite d'une semaine." Ces deux dockers se trompent. Nostalgique, le client est un marchand estalien qui importe, à l'insu de sa femme, du fromage de sa région - une sorte de fromage corse plus que fait ("caramba ! Goûtez sergent, c'est meilleur avec des vers dedans"). Cependant, lorsque les PJ entendent cette conversation dans une taverne, ils l'ignorent encore.

## Arnaques

Les grands chapeaux des PJ ne dissimulent que partiellement leurs visages étrangers. Des personnes pourraient profiter de la naïveté légendaire de ces derniers, exemples :

### Le faux lieutenant

Le fait que des étrangers aient été embauchés à l'occasion des festivités n'a pas échappé à tout le monde. Un groupe de cambrioleurs a décidé de vider le magasin d'un apothicaire sous la protection des cagoules noires (une guerre entre apothicaires et herboristes s'est déclarée il y a quelques semaines). Ce sont les PJ qui sont en faction au moment où le chef des voleurs se présente, habillé d'un uniforme de lieutenant de la milice. Après une brève inspection de leur équipement, il les somme d'un ton autoritaire de rentrer à la caserne pour briquer leurs affaires. Obéiront-ils aux ordres sans attendre la relève ? Vont-ils apercevoir quelques imperfections dans le déguisement (test d'Int -10) ? S'ils sont dupés, retrouver les onguents deviendra une tâche prioritaire s'ils ne veulent pas payer de leur bourse. Indice : les voleurs s'en prennent uniquement aux "miliciens intérimaires" travaillant dans plusieurs quartiers, et ils ne vont pas s'arrêter là. Une fois le système compris, il suffit de tendre une embuscade. L'un des gardes est dans le coup, un milicien toujours derrière son bureau qui voit ces embauches de miliciens d'un sale œil et qui ne le cache pas.

### Quarantaine

Un commerçant halfeling - Germino, cuistot - demande aux PJ de l'aider à accrocher des guirlandes noires sur la devanture de son commerce – "le noir est une couleur festive pour nous autres...". Il part ensuite faire une course sur le marché. Il leur propose de garder son restaurant en attendant qu'il revienne. En fait, ces bandes noires indiquent que la maison est en quarantaine. Le véritable tenancier arrivera bientôt lui-même du marché. Les personnages le croiront-ils - surtout s'ils ont déjà été dupés ! Retrouver le halfeling ne sera pas difficile, il est cuisinier dans un autre restaurant de la rue. Bon joueur, il leur propose de leur offrir un repas par jour en échange de leur clémence.

### Brave M. Seguin

Alors qu'ils sont de faction les PJ, observent un vieil homme qui transporte péniblement des fûts d'un petit entrepôt à une carriole. Il a manifestement mal au dos et souffre à chaque transport, mais les gens qui passent le regardent faire sans l'aider. Si les PJ mènent une enquête, ils s'apercevront que le vieux se prénomme Gunther est, en fait, en train de piller un entrepôt. Mais ils devraient plutôt se comporter en braves gens et aider le pauvre homme à transporter les barriques de vin (il leur en laissera certainement une petite pour les remercier de leur gentillesse). Ils s'apercevront plus tard, lorsque le propriétaire viendra se plaindre auprès d'eux, qu'ils ont aidé un voleur chevronné.



## Corruption

La garde de Marienburg a toujours été sollicitée par les bandits en tout genre. La corruption est quotidienne et peu de miliciens peuvent se targuer d'un passé irréprochable. Comme tous leurs prédécesseurs, les personnages seront sollicités pour des "coups juteux".

### Fermez les yeux

On leur propose de limiter leur patrouille sur les quais et de faire la sourde oreille quelques minutes contre 25 guilders (dix maintenant, quinze à l'arrivée). Un entrepôt va être vidé, puis brûlé. Et si le feu se répandait aux bâtiments voisins ?

## Indices optionnels

**Deux événements pour raccrocher l'enquête :**
**- Un homme hirsute et en haillons, d'âge indéterminé, prévoit que l'apocalypse va s'abattre sur la ville à la fin de la cérémonie, si personne n'empêche les forces maléfiques d'accomplir leurs funestes œuvres. Il sera retrouvé mort la veille du final, des plaies purulentes sur tout le corps, desquelles se dégage une odeur anormalement pestilentielle.**
**- Grâce aux indications de mendiants, les PJ mettent la main sur l'un des voleurs ayant volé la viande. Ayant surpris la conversation de ses odorants employeurs, il a compris que ces derniers préparent quelque chose de vilain pour la fête du renouveau.**

### Le mendiant possessif

Le porte-parole d'un groupe de mendiants, les Doigts crochus, demandent aux PJ d'arrêter des membres du groupe opposé, les Ventres creux, le temps des festivités. En échange, les aventuriers recevront 30% (40% au maximum) des recettes de la semaine, soit 3 à 6 guilders par personne. S'ils acceptent, ils bénéficieront de leur aide ultérieure pour obtenir des informations (sur le vol des onguents par exemple) mais subiront l'inimité des Ventres creux, une fois sortis de geôles.

## Divers

### Castagne sur les quais

Des rumeurs parmi les dockers du quartier affirment que les PJ méprisent ces "ânes sur deux pattes". Les réflexions et les crachats fusent de toutes parts lorsqu'ils s'approchent des entrepôts ou de leur débit de boissons favori. La situation atteindra son paroxysme lors d'une patrouille : une dizaine de manouvriers les provoqueront, matraque au poing. Calmer les esprits sera la meilleure solution, mais si les joueurs manquent de bagout et les PJ leur test de Soc, la bagarre éclatera et fera inévitablement des blessés graves (à moins que vous vous contentiez d'une bonne bagarre de taverne). Dans ce dernier cas, la vie près des docks peut devenir insupportable, voire dangereuse pour les aventuriers. Pour ceux qui ont fait le premier scénario (*Cf.* Backstab n°32), c'est Ygerne qui est responsable de la rumeur. Elle attisera la rancœur et la colère des manouvriers, les poussant à intervenir le jour de la cérémonie finale.



### Diplomatie avec des pincettes

Alors que les PJ patrouillent, ils croisent un elfe tout droit sorti d'une légende. Cheveux blonds au vent, habits mêlant tissus luxueux et armure sans que l'on puisse distinguer la frontière entre les deux. C'est Ethlan Tallaindeloth qui vient tout droit d'Ulthuan pour voir sa sœur, et il considère Marienburg comme une propriété où l'on a permis aux bêtes de rentrer. Alors que les PJ commencent à oublier cette rencontre, ils vont être alertés par un esclandre. En approchant, ils découvriront des commerçants indignés qui insultent l'elfe. Il a pris du vin et des fruits sans payer. Pour lui, c'est naturel et il ne compte pas payer. Les discussions vont être compliquées car il ne parle que les dialectes elfes. La difficulté va être, d'une part de calmer les commerçants que l'air hautain d'Elthan énerve au possible et, d'autre part, de faire comprendre à celui-ci qu'il ferait mieux de rentrer à Elfeville sans bafouer son honneur (arrogance ?). Si les PJ ne maîtrisent pas la situation Elthan n'hésitera pas à sortir son épée. Faites alors en sorte que la garde d'Elfeville intervienne et règle le problème (ils payent les commerçants et rapatrient leur noble chez eux).

## Enquête

Des adorateurs du Chaos vont tenter de saboter la cérémonie en l'honneur de Manaan qui clôturera les festivités. Le plan de ces cultistes n'est pas totalement infaillible. En effet, en associant des indices, des personnages assez astucieux comprendront peut-être que des personnes risquent de saboter la fête. Voici la liste des indices replacés dans leur contexte.
- La nuit qui a précédé l'embauche des PJ, un abattoir a été cambriolé ! Entre les quartiers de viande, les tripes et le sang, il y avait de quoi remplir deux chariots. On peut retrouver des traces de la viande volée. Certains morceaux sont vendus discrètement sur le marché - ils sont cachés sous les étalages à l'approche de la milice (test d'Int à -10), et Germino le halfeling pourra leur donner le nom d'un individu qui propose de la viande. En remontant cette piste, les PJ comprendront que tous les revendeurs l'ont acheté à des "types bizarres encapuchonnés, qu'ils rencontraient près d'une ouverture d'égout. Vu l'odeur ils y crèchent pour sûr !". En fouillant un peu du côté des égouts, les PJ découvriront un de leur repaires abandonné. Il est possible de repérer des traces de tonneaux sur le sol. Le cambriolage a dû prendre au moins une heure et, les chariots étant repérables, il est probable que le vol se soit fait avec l'accord des gardes en patrouille dans le coin. Ceux-ci ont reçu de l'argent de personnes encapuchonnées qui dégageaient une odeur insupportable ; il sera difficile de leur faire avouer, mais pas impossible.
NB : sur les quatre gardes corrompus, deux sont actuellement malades.
- Un herboriste a été dévalisé trois jours avant que les PJ débutent leur carrière de milicien. Armio était le fournisseur en onguents et en baumes du capitaine et des ses officiers. Depuis il boude la milice. Si les PJ ont montré un minimum d'intelligence dans leur comportement, Vanenbeck leur demandera de s'intéresser à ces histoires de vols d'herboristes (si les PJ ont fait le scénario précédent, ils sont potentiellement à l'origine de ce conflit entre collègues). Armio s'est fait voler une partie de ses réserves d'herbes, en particulier deux herbes qui permettent de concocter un puissant laxatif. En grande quantité cela peut provoquer des douleurs et des dérangements pendant presque une semaine. Les gardes malades que les PJ remplacent ont exactement les symptômes décrits.
- Joachim l'éclusier est retrouvé noyé non loin de son poste. Les habitants du quartier s'étonnent : malgré l'âge, il avait encore le pied sûr et on ne lui connaissait pas de problèmes d'alcool - première raison de mortalité pour les éclusiers. Si les PJ montrent un minimum d'intérêt, une voisine leur chuchotera qu'elle aurait entendu des bruits de bagarre dans la nuit. Elle n'a vu que des silhouettes se faufiler dans une ruelle.



- Le matin du dernier jour, les PJ sont appelés pour confirmer l'effraction d'une remise à outils municipale. Noyez cet événement dans la liste de leurs occupations matinales. Si les PJ font correctement leur travail, ils remarqueront l'absence d'outils d'égoutier - entre autres les clés servant à ouvrir les vannes des égouts.
- Deux ou trois jours avant la fête du renouveau, les PJ sont abordés par un bourgeois qui les prie de le conduire auprès du capitaine. Ce dernier les fera mander dans son bureau en présence de ce même bourgeois. Celui-ci a l'honneur d'avoir été choisi pour l'approvisionnement en boissons lors de la fête. Les aventuriers reçoivent l'ordre d'accompagner le chariot qui contiendra les tonneaux de vin prévus pour le festin final. Un PJ devra rester près des marchandises afin que personne n'en profite avant l'heure dite. Le marchand lui donne 2 guilders pour cette tâche. En fait, ces tonneaux contiennent le sang subtilisé à l'abattoir, mélangé avec une plante anticoagulante, des morceaux de viande et de tripes en putréfaction avec un soupçon d'eau en provenance des égouts. Le jour de la fête, les tonneaux sont recouverts de paille et d'herbes odorantes afin de masquer l'odeur au mieux. Le moment venu, deux PJ reçoivent l'ordre d'escorter le chariot jusqu'à la place ouvrant sur les quais où se déroule la procession de l'Élu. Avec une réussite au jet d'Initiative (-15), les PJ reconnaîtront le charretier comme étant le faux officier ! S'ils l'appréhendent, il avouera avoir été payé pour commettre des vols (abattoir, herboristerie, etc.). Ses employeurs sont aussi des "types puants". Si les PJ relèvent l'odeur qui se dégage des barils et décident de les ouvrir, le voleur - démasqué ou non - tentera de les dissuader en affirmant qu'ils devront rembourser une somme exorbitante, etc. En dernier lieu, deux cultistes habillés en garde interviendront pour les en empêcher.

## La cérémonie du renouveau

Elle marque la fin d'une période de mortes eaux. C'est une fête mineure du culte de Manaan, mais qui a pris de l'importance dans ce quartier. Elle doit normalement se dérouler comme suit :
Le prêtre qui officie fait un discours et rend grâce à Manaan pour les bienfaits qu'il apporte à la ville. Il purifie l'eau du port par des rituels, puis va procéder au Choix de l'Élu. Le Choix consiste à mettre de l'eau croupissante dans les mains jointes de chaque participant et à prier Manaan. La personne dont les prières ont permis la purification de l'eau est choisie pour conduire la suite de la procession. Ce seront les Prières d'Anna qui seront entendues. Elle sera alors revêtue d'une toge bleu-océan et d'une couronne noire, puis conduira la fin de la procession en compagnie du prêtre sur une barge à côté du quai. Après la cérémonie, la fête continuera, notamment sur un bateau où Anna sera reconnue officiellement chef de la famille Raben et renouvellera la concession.
Les cultistes servant Nurgle, le dieu dément de la pestilence, ont pour but de pervertir le rituel et par la même d'amoindrir les faveurs de Manaan pour Marienburg. À cela va se rajouter l'action d'Ygerne qui va chercher à accomplir sa mission : supprimer Anna avant ce soir. Elle a pour l'instant échoué (*Cf.* Backstab n°32), mais l'anarchie ambiante va lui permettre de tenter le tout pour le tout. Les manouvriers seront de la partie. Ils commenceront à prendre à parti les PJ, et s'ils ne sont pas calmés rapidement échangeront quelques coups. Ce chaos sera le moment idéal choisi par les cultistes pour déclencher les opérations.
Les personnages peuvent empêcher ce désastre de plusieurs manières. Tout d'abord, ils peuvent repérer les barils qui contiennent les immondices, ou les hommes chargés de leur distribution (alternez les caractères spécifiques : fortes odeurs, visages fuyants, vermines...).
Ils sont au nombre de vingt et sont éparpillés partout, membres des cagoules noires, mendiants , anonymes dans la foule, etc. Ils vont prendre des barils et se disperser discrètement dans la foule puis, si les PJ n'interviennent pas en déverseront le contenu dans l'eau.

## Les protagonistes

**Pour les cultistes ,prendre les caractéristiques des spectateurs et de Jonas Whitespore pour leur chef (*Warhammer*, page 317). Il y avait parmi eux deux pestiférés déguisés en mendiants (*Warhammer*, page 318).**
**Pour les archétypes gardes, manouvriers, voleurs etc... se reporter aux pages 151-153 de *Marienburg*.**
**Pour Anna, prendre les caractéristiques de voleur en rajoutant 6 aux caractéristiques mentales.**

### Ygerne

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 60 | 60 | 4 | 4 | 11 | 55 | 3 | 67 | 42 | 33 | 55 | 34 | 41 |

**Pour les compétences : celles qui vous sembleront appropriées dans la carrière d'Assassin.**

Certains fanatiques se rueront sur la barge pour souiller celle-ci, ainsi que ses occupants. Ils ont prévu des plans de secours, comme de détourner les canaux des égouts jusqu'à une vanne donnant sur le quai. Un des cultistes a pris la place de Joachim et, à l'aide des outils qu'ils ont volés, compte répandre la fange de la cité dans la zone du rituel. S'ils étaient repérés, les cultistes précipiteraient leurs plans et essayeraient par tous les moyens d'arriver à leur fin. Une panique indescriptible va s'emparer du public une fois les premiers coups échangés. L'objectif principal des chaotiques sera de souiller l'Élu, voire de la tuer (car la mort conduit à la pourriture).
La difficulté pour nos apprentis miliciens va être d'éviter que le rituel soit perverti tout en protégeant la vie d'innocents. Ils ne seront pas les seules cagoules noires pour arrêter les cultistes. De leur côté, les manouvriers arrêteront immédiatement les hostilités, si ce n'était déjà fait, lorsque les cultistes attaqueront. Certains prêteront même main forte aux PJ. S'ils ne se portent pas secours à Anna, elle succombera sous les assauts furieux des adeptes de Nurgle. Dans le cas contraire, ils devront se préparer à un numéro de haute voltige sur les différentes embarcations du port. Là encore, vous avez l'occasion de décrire des scènes grandioses, avec les PJ sautant de bateau en bateau, poursuivis par des fanatiques assoiffés de sang. Une fois Anna mise à couvert, les PJ devront se débarrasser de leurs poursuivants. C'est à ce moment qu'Ygerne interviendra pour supprimer l'Élu. Il vaudrait mieux qu'un de vos PJ soit resté en arrière pour la protéger. L'assassin ne devrait pas être contre la possibilité de se venger des PJ en premier lieu. Si Anna se fait tuer, ce sera la fin de la famille Raben à plus ou moins long terme, mais le plus grave c'est que Marienburg perdra, pour un temps du moins, la faveur de Manaan. Elle subira des tempêtes et des vents violents tout au long de l'année ce qui se ressentira sur le commerce. Si les PJ ont sauvé Anna, le cérémoniel pourra reprendre, mais des prêtres de Manaan viendront de la cathédrale afin d'aider par leurs prières la purification du lieu, qui aura quand même été souillé. Il sera impossible de connaître les employeurs d'Ygerne, car elle se fera tuer au combat ou se "suicidera" dans les geôles.

## Congés payés

Si la cérémonie a été sauvegardée, les PJ seront traités en héros, recevront la médaille du mérite et passeront un mois très agréable dans le quartier tant que leurs noms seront sur toutes les lèvres. En somme des vacances tous frais payés par la municipalité. C'est l'occasion pour être introduits à de nouvelles carrières, la plus évidente étant celle de milicien. Avec un peu d'imagination et de savoir faire, vos joueurs s'apercevront que peu de carrières peuvent leur être refusées, car ils pourront obtenir des lettres de recommandation, ou avoir pris des contacts avec les milieux plus sombres de Marienburg.

*Auteur : Gaël Oizel*
*Illustrations : Gregory Geng*

# Dans les ténèbres

Mais qui sont donc ces étranges personnages qui pourchassent les investigateurs avec la rage au ventre ? Que leur veulent-ils et pourquoi toute cette dynamite ? Ce scénario est un classique du genre. Les Gardiens des Arcanes chevronnés l'auront sans doute déjà fait subir à leurs joueurs et il s'adresse donc plutôt à des débutants. Il nécessite une bonne dose d'improvisation mais une connaissance limitée du Mythe. Idéalement, prévoyez des personnages juste pour cette histoire et intégrez-les à la vie sociale de la ville.



## Synopsis

**Les personnages vont être pris en chasse par des investigateurs alors qu'une série de crimes ensanglante la ville. Après enquête (et conflit avec quelques goules), il va s'avérer que toute l'affaire tourne autour d'une statuette maudite et qu'une grosse surprise attend les joueurs.**



## Un novembre pluvieux

Cette histoire peut commencer un peu partout (même en France si ça vous arrange) et n'importe quand durant les Années Folles. Les personnages peuvent ne pas se connaître, mais les événements vont les rapprocher assez rapidement. À défaut, nous placerons l'action à Lawndall, petite ville de Virginie (il y a des Lawndall un peu partout aux États-Unis). Dix mille habitants, une dizaine d'églises, le Shérif local mais aussi la police, de quoi faire régner l'ordre et la morale. Les investigateurs peuvent avoir des fonctions importantes dans la ville, être des notables, des intellectuels, ou n'importe quoi qui puisse justifier leur présence. Pour des raisons de cohérence, mieux vaut éviter les représentants de la loi. En effet, les autorités locales cachent une série de meurtres liée à notre histoire et cela mettrait nos héros trop rapidement sur cette piste. La seule actualité que le *Lawndall Place* reporte avec une minutie qui confine à l'obsession, c'est l'ouverture du Musée d'Histoire Nationale qui va ouvrir ses portes dans quatre jours. On suppose même que quelques sommités du pays seront présentes lors de l'inauguration. L'un des personnages peut être à l'origine du projet, un chercheur à la retraite engagé comme conservateur, un gardien, etc.
Bref, rien de bien passionnant.
L'aventure ne va pas venir de là (quoi qu'en pensent vos joueurs). Elle va venir de l'explosion de leurs appartements respectifs, piégés à la dynamite. Cette scène peut être jouée individuellement ou en groupe. Quelle que soit la situation du personnage, son petit chez lui est réduit en gravats. Et s'il s'y trouve, c'est une chance insensée qui va le sauver de la mort (surtout, ne faites pas faire de jet, ce n'est pas vraiment la chance qui les a sauvé). Toujours est-il qu'ils se retrouvent tous à l'hôpital pour quelques commotions et une surdité partielle (-20% sur les jets d'Écouter la première journée). Ils ont été d'abord placés dans des pièces différentes où l'inspecteur Flanagan les entend séparément (avez-vous des explosifs chez vous ? Des ennemis ? Des dettes ? Etc.), puis réunis dans un bureau réquisitionné pour l'occasion par le policier. L'homme n'est pas aimable. Il semble savoir des choses mais refuse d'en dire plus et ne cache pas une certaine méfiance vis à vis du récit des personnages. En les réunissant, il espère étudier leurs réactions, mais il sera déçu (en effet, à ce moment de l'histoire, les joueurs n'y comprennent rien). Posant encore les mêmes questions à l'assemblée, les personnages devraient alors réaliser qu'ils ont tous été victimes du même attentat.

## Terreur et terroristes

Une fois les interrogatoires terminés (Flanagan semble très déçu de la confrontation), les docteurs décident de ne pas garder les personnages en observation. Un jet d'Écouter (n'oubliez pas le malus), permet de surprendre une conversation entre l'inspecteur et un médecin. Ce dernier semble pessimiste sur un diagnostique et parle de brûlures trop graves, malgré la robustesse hors du commun du patient.
À la sortie de l'hôpital, c'est un journaliste attendant les personnages qui va éclairer leur lanterne (s'ils n'ont pas déjà joué les fouineurs en consultant le cahier des admissions). Ils n'ont pas été les seules victimes d'attentats à la dynamite. Un certain Sylvestre O'Maley, petit industriel local, est dans un état grave. Le journaliste, Eliot Redmond, est un petit fouille-merde de la région, toujours à la recherche du scandale bien vendeur. Il doit l'avoir payé récemment puisqu'il porte un coquard à l'œil droit. Les personnages peuvent connaître O'Maley ou Redmond (que vous aurez eu la précaution d'évoquer à la création de l'investigateur) et si ce n'est pas le cas, une simple recherche auprès des notables suffira (O'Maley est l'un des plus gros donateurs du musée). Il n'y a rien à tirer du côté du journaliste, si ce n'est qu'il flaire que la police cache quelque chose en ce moment pour ne pas nuire au bon déroulement de l'inauguration. Flanagan lui a déjà mis une petite correction en le surprenant à roder dans le commissariat.
Les personnages n'ont plus qu'à retourner chez eux pour récupérer ce qui peut l'être. Un policier surveille les décombres de chaque maison, à peine abrité sous une capeline cirée. Il pleut sans discontinuer et le sauvetage des quelques objets de valeur est une véritable sinécure. Tout est carbonisé et parmi les rares effets que les personnages retrouvent, il y en a un qu'ils ne connaissent pas : une griffe momifiée !
Plus précisément, il s'agit de l'extrémité séchée d'un doigt, dont l'ongle est noir et épais. En fait c'est un doigt de goule, mais nos héros ne le sauront que plus tard (ou trop tard). Vous pouvez obliger vos joueurs à réussir un jet de T.O.C., si certains le ratent, ils se douteront bien qu'ils ont, eux aussi, l'appendice. La réussite d'un jet de Biologie (ou Zoologie si vous jouez avec une version ancienne) permet de comprendre que le doigt ne peut être celui d'un homme ou d'un singe de grande taille (SAN 0/1).
Alors que les personnages terminent leurs fouilles, une voiture passe en trombe devant eux et un homme portant un foulard rouge sur le visage balaye la rue d'un coup de mitraillette. Le policier en faction peut être touché ou tué, mais il sera impossible de lire les plaques (masquées) ou de suivre les agresseurs. Vous pouvez varier les plaisirs en utilisant des cocktails Molotov ou une grenade, juste pour montrer la motivation de ceux qui en veulent aux personnages. (L'incident passé, les investigateurs se retrouvent devant Flanagan, de plus en plus agacé. Il les parque au Mariott, car groupés, "ils sont plus simples à surv... heu... protéger.")

## Nuits de Chine, nuits câlines

Sur place, les PJ sont installés dans des chambres voisines d'un étage, vidé spécialement pour eux. Ils peuvent voyager d'une chambre à l'autre tout de même. L'hôtel (le Marriott) n'est pas vraiment luxueux mais leur repas est apporté sur place (après vérification) et quatre policiers veillent sur leur sécurité. Deux font le pied de grue dans le couloir et deux autres patrouillent dans les étages. Les fenêtres des chambres ne donnent pas sur un escalier de secours (c'est pour cette raison qu'elles ont été choisies par Flanagan). À moins que nos vaillants héros ne cherchent à agir (les policiers ont ordre de tirer à vue, même sur eux), leur nuit va se passer sans vraiment de problème. C'est à peine si leurs rêves vont les empêcher de dormir. Le réveil sera plus dur. Voici quelques exemples de voyages oniriques.

- Le rêveur se voit en train de courir vers le musée pour l'inauguration, mais il semble ne jamais pouvoir arriver. Soudain, des hordes de journalistes lui bloquent le chemin et l'aveuglent avec des flashes au magnésium brûlants. Au matin, le personnage a mal aux yeux et l'un de ses doigts le fait horriblement souffrir. Il porte une marque de brûlure.
- Le rêveur s'imagine rampant dans un tunnel étroit et humide. La terre se referme derrière lui alors que le passage

## L'histoire en quelques mots

**Depuis des générations, un petit groupe de goules hante les sous-sols de Lawndall. Les créatures ne gênent personne, rongeant tranquillement leurs os dans les profondeurs de leur labyrinthe et ne sortant que la nuit (et encore, très rarement).**
**Mais leur présence trouble naturellement les esprits les plus sensibles au surnaturel : celui des personnages. Ces derniers les vénèrent lors de rites infâmes, mais uniquement dans leurs rêves. Rien de bien méchant, car au réveil les songes sont oubliés. Cela se passe comme ça depuis longtemps, mais la situation a évolué avec la construction du musée. Ce dernier a posé deux problèmes. Le premier, c'est que les fondations ont révélé et en partie détruit certains souterrains des goules. Ces dernières ont fait disparaître toutes les personnes au courant, et fait masquer leurs crimes par les personnages en les contrôlant durant leur sommeil. Pourtant le mal est fait et les créatures ont perdu l'accès aux Contrées du Rêve. D'autant que le second problème y est lié. Parmi les objets du musée, une statuette simiesque d'origine inconnue a pour particularité d'attirer une créature appelée le Voyageur, qui ne fait que passer (comme devant une borne) avant de se diriger vers un passage pour les Contrées du Rêve. On ignore tout des motivations du Voyageur, mais on sait qu'il passe toujours par les mêmes voies. O'Maley l'a donné au musée pour être certain que l'objet restera à proximité du passage, même après sa mort. Les goules considèrent le Voyageur comme une sorte d'incarnation d'un de leurs dieux anciens. Si la route est fermée (comme c'est le cas ici), il se fâchera tout rouge et massacrera ceux qu'il considère comme les garants et gardiens du passage : les goules et leurs serviteurs. Il reste peu de temps avant qu'il n'arrive.**
**Les goules, dirigées par Nathalie Sandor, leur shaman usant d'illusion pour fréquenter les humains, décident de mener un grand rituel sacrificiel pour ouvrir un nouveau passage à la place de l'ancien (ou au pire, afin d'offrir quelques âmes au Voyageur pour calmer son courroux).**
**Les personnages sont chargés du travail et pourraient le mener à bien, si la police locale n'avaient pas quelques soupçons, et si un groupe d'investigateurs motivés ne venait pas leur mettre des bâtons dans les roues. Non mais de quoi je me mêle ?**

est de plus en plus exigu. Le rêve se termine alors que le personnage ne peut plus avancer ou reculer et qu'il suffoque, enterré vivant. Au matin, il sera courbaturé.

- Le rêveur est terrifié par quelque chose qu'il désire fuir au plus vite. Mais soudain, il tombe en admiration devant un objet flou, de petite taille (40 centimètres de haut) et légèrement luisant. Il sait que le danger est là mais se sent une nouvelle force. Au réveil, il se sentira plus puissant, et motivé pour en savoir plus que jamais.

- Le rêveur sent une odeur d'antiseptiques. Il est dans une salle blanche et carrelée. C'est une morgue. Les tiroirs s'ouvrent et des cadavres horriblement mutilés en sortent pour attaquer les personnages, tous ongles dehors. Au matin, le personnage s'aperçoit qu'il s'est griffé au cou.

À vous d'en improviser d'autres lorsque vous aurez bien lu tout le scénario.

Au matin, les policiers peuvent assurer que personne n'est sorti des chambres. Les fenêtres sont closes et personne ne peut descendre ou monter quatre étages sans faire de bruit. Les rêves ne coûtent pas de point de SAN. Petit détail, les blessures des deux attentats semblent presque avoir disparues.

## Complications

Flanagan va mettre un terme à leur emprisonnement à midi. "Il a mieux à faire" et lève la protection des personnages. Ces derniers ne doivent cependant pas quitter la ville. Ils sont libres d'enquêter à loisir pour en savoir plus sur les agressions de ces derniers jours.

Il y a plusieurs pistes à suivre avant que de curieux événements ne viennent relancer l'action.

Sylvestre O'Maley est la première piste. Curieusement, il n'est plus à l'hôpital mais dans une autre de ses résidences, en bord de fleuve. Malgré l'avis des docteurs, il a choisi de sortir, remis en quelques heures d'un traumatisme qui aurait été fatal à n'importe qui d'autre. Il refuse de voir les personnages, ses domestiques expliquant qu'il doit prendre du repos. En fait, un peu de sang de goule l'a remis sur pied, mais l'a rendu assoiffé de sang. Il s'est donc enfermé lui-même dans sa cave pour ne pas massacrer tout ce qui bouge. En se méprenant sur sa situation (en croyant que ses domestiques le séquestrent), les personnages peuvent libérer une bête furieuse qui les prendra en chasse. Par contre, la même domesticité contactera un peu plus tard les personnages de la part de leur maître qui, touché par leur infortune, leur paye des suites dans l'hôtel de leur choix. O'Maley, conscient de servir les goules, sait que les personnages ne se souviennent jamais de leurs nuits sabbatiques. Il sait aussi que le Voyageur (voir l'encadré d'explication) ne va pas tarder à venir. Donc, il aide les PJ, pour qu'ils puissent terminer le rituel nocturne.

L'explosion est la seconde piste. L'enquête a été confiée à un inspecteur de second ordre par Flanagan, un certain Arnold Queen. Le petit homme à grosses lunettes se contente de flâner dans les ruines des maisons des personnages. Il a déjà réussi à déterminer d'où venait la dynamite et sera prêt à échanger l'information contre un renseignement quelconque (même faux). L'explosif a été volé dans les derniers pans de chantier du musée, dans un cabanon qui a été forcé quelques jours plus tôt. Le contremaître responsable de cette marchandise "sensible" a disparu : Karl van Hunno. En fait, il a été massacré par les personnages et les goules, car il est l'un de ceux qui ont trouvé et détruit le passage vers les Contrées du Rêve. Personne ne s'est inquiété de sa disparition car il n'avait pas de famille. Chez lui, tout est sans dessus dessous. Queen, qui a visité son appartement, n'a même pas noté les traces de griffes (comme celle du doigt momifié) sur les murs. Dans la boîte aux lettres, il y a une réponse de la mairie qui déclare avoir préparé les documents que le bâtisseur avait demandés. Sur place, une fonctionnaire soupçonneuse acceptera de dire que le contremaître désirait avoir les cadastres des constructions datant d'avant le musée, car les travaux semblaient bloquer suite à la découverte de fondations que personne ne lui avait indiquées. On peut obtenir les plans en question en soudoyant la secrétaire et... ne rien trouver de particulier (les dédales des goules sont rarement déclarés au cadastre, voyez-vous).

Si un des personnages travaille au musée, ces renseignements seront d'autant plus aisés à obtenir. Il se peut même que van Hunno ne soit pas un inconnu complet.

Si les personnages cherchent du côté des inconnus qui leur ont tiré dessus, ils pourront apprendre de Flanagan lui-même (très occupé et excédé) que personne n'a été mis sur cet aspect de l'affaire. Il chassera les personnages sans ménagement. Sa conduite peut les intéresser et ils peuvent le suivre discrètement. Ce dernier, accompagné de ses hommes, se rend dans la banlieue industrielle de la ville,

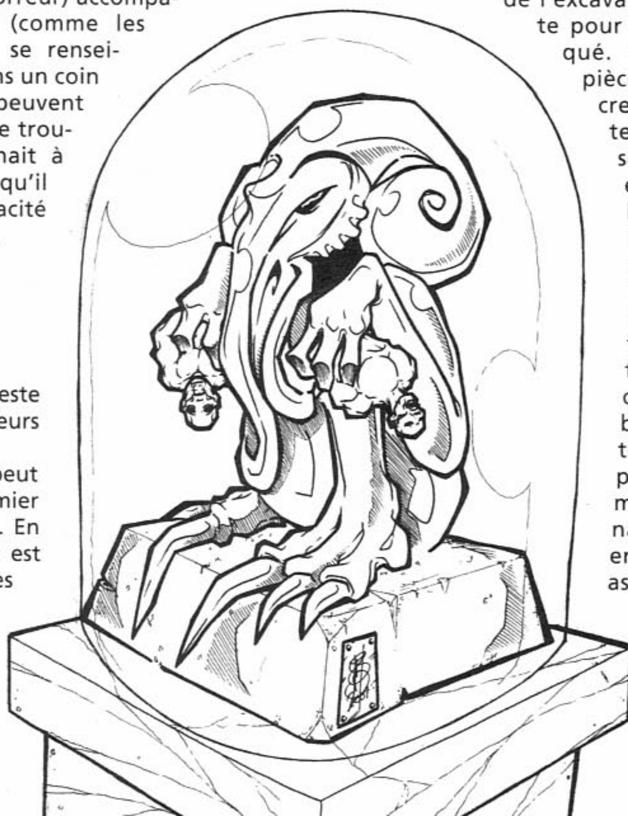


une zone en partie délabrée. Sur place, de nombreux policiers blafards encerclent une petite bâtisse non loin du fleuve. Redmond, le journaliste, fouine sur place et, coopérant avec les personnages, ils peuvent approcher et comprendre que les forces de l'ordre ont découvert un charnier. Six corps couverts d'un drap taché sont alignés hors de la bâtisse. En rusant vraiment, il est possible d'approcher l'un d'eux, celui de van Hunno, justement, et de découvrir un cadavre mutilé au dernier degré (1d6/1d6+2).
Impossible d'approcher les autres sans se faire repérer et prendre en chasse par la police (ou finir dans une camionnette qui filera au poste et qui sera attaquée avant son arrivée car...

Où qu'en soient leurs investigations, les personnages vont subir un nouvel assaut. À vous de déterminer le moment opportun pour votre ambiance. Cette fois encore, une voiture va passer devant eux en trombe. La différence c'est que, très finement, les assaillants vont y aller à la grenade. Par contre, une fois le chaos passé (la scène peut avoir lieu en centre ville ou au moment où les personnages sortent du fourgon de la police), il est possible de suivre la voiture puisqu'un des pneus a explosé. Elle file dans une ruelle voisine, cognant les murs et écrasant ainsi l'un des attaquants resté sur le parapet. Puis, elle termine sa course dans un entrepôt vide dont elle force la grande porte en bois. Le temps de la rejoindre, des coups de feu explosent, suivis de hurlements terrifiants et de suppliques horrifiées. Sur place les phares de la voiture éclairent des murs, des poutrelles et un sol couverts de sang, de tripes et de lambeaux de chair (1d6/1d8). En quelques secondes, les fameux agresseurs ont été massacrés et passés au mixeur géant. Leurs armes sont tordues et couvertes des mêmes griffures que l'on peut trouver chez van Hunno. Quelques objets sont récupérables (voir le chapitre suivant).
Et pourquoi ce chapitre s'appelle-t-il "complications" ? Parce que sitôt Flanagan revenu au poste, il lancera un mandat d'arrêt contre les personnages au motif "meurtres au dernier degré (ok, ok, ça existe pas mais ça donne une bonne idée de l'horreur) accompagnés d'actes de barbarie" (comme les orgues du même nom). En se renseignant (en coinçant Queen dans un coin par exemple), les joueurs peuvent apprendre que la bâtisse où se trouvaient les cadavres appartenait à l'un d'eux. Le plus fort, c'est qu'il est possible de vérifier la véracité de l'information à la mairie...

## Cours ! Joueur, cours !

Parmi les pistes à suivre, il en reste deux intéressantes. Les agresseurs massacrés et le musée.
Parmi les restes humains, on peut récupérer trois objets. Le premier est une liste de noms (douze). En se renseignant rapidement, il est possible d'apprendre que ces gens (de tous âges et de toutes conditions) ont tous disparu depuis quelques semaines. La police cherche à cacher l'information car, chez les victimes, tout était délabré de la même façon (comme chez van Hunno). Même si le concept de serial killer n'existe pas encore, Flanagan pense avoir affaire à un fou de ce genre. Autre indice, une photo récente de l'un des personnages, celui qui s'est réveillé avec une brûlure au doigt. Il se trouve dans la rue, la nuit. Laissez à vos joueurs le soin de réaliser que si quelqu'un a pris un personnage en photo, la nuit dans la rue, ce dernier doit obligatoirement s'en souvenir à cause du flash au magnésium. Le dernier indice est une liste d'objets, répertoriés comme étant dans le musée. L'un d'eux, la statuette du Voyageur, est entouré. Même si l'un des personnages est le conservateur du musée, il ne se souviendra pas de l'objet (son esprit fait l'impasse) mais sera mal à l'aise sans pouvoir expliquer pourquoi (SAN 0/1). Si les personnages cherchent la pièce en question, ils ne la trouveront pas exposée mais, par contre, comme tous les autres objets, elle a été prise en photo pour les archives. Il s'agit d'une statuette représentant un monstre poulpesque dévorant des humains. Origine ? Inconnue. Provenance ? Collection privée de monsieur O'Maley. Expertise : professeur Nathalie Sandor du musée de Lawndall. Petit détail, cette miss Sandor est complètement inconnue au musée. Si l'un de vos joueurs y travaille, il peut même avoir signé la fiche. Une expertise lui permettra d'émettre des doutes sur la véracité de la signature. En fait, elle est vraie mais comme il l'a faite sous contrôle, sa main tremblait un peu.
Bref, la seconde piste évidente est le musée et plus précisément le chantier dans l'ultime partie en construction. Les travaux ont été stoppés (sur ordre d'un des personnages si c'est possible). Cette zone est laissée à l'abandon depuis quelques jours et la pluie s'engouffre dans les fondations. Queen y est passé peu de temps auparavant pour constater le vol de la dynamite (et peut s'y trouver à nouveau au moment où les personnages arrivent). Globalement, il n'y a pas grand chose à y glaner. Par contre, il est possible de voir qu'une zone un peu isolée dans les sous-sols n'est pas inondée. Aux murs sont placardés les plans des ouvriers et la profondeur de l'excavation semble être trop importante pour correspondre à ce qui est indiqué. Conclusion, une partie de la pièce existait déjà avant qu'ils ne creusent. En écartant un peu la terre là où l'eau s'écoule, les personnages peuvent provoquer un effondrement et glisser dans un boyau boueux. Une exploration s'impose car les joueurs viennent de trouver un passage menant au domaine des goules locales (leurs maîtresses nocturnes). Inspirez-vous du plan fourni (il donne les grandes indications mais les tunnels sont beaucoup plus complexes) et surtout, fermez de temps à autre les passages par quelques éboulements dus à la boue. Le personnage qui a rêvé qu'il mourait enterré vif vivra cette expérience assez mal (SAN 1/1d6). Pourtant, comme les goules connaissent l'odeur de leurs serviteurs, elles ne feront rien contre



eux. Les personnages peuvent sentir leur présence mais elles n'apparaissent pas (SAN 0/1).

Voici les quelques lieux pertinents à découvrir (dans l'ordre si c'est possible) :

La salle du portail. C'est la plus proche du musée et c'est précisément la plus endommagée. En son centre, un puits bouché par des blocs de pierre a été aménagé. Sur la pierre, les goules ont laissé leurs traces de griffures (elles ont cherché vainement à déplacer la roche, malgré leur force titanesque). C'est à cause de ces roches que débute cette histoire.

La salle à manger est plus loin. En fait, elle se trouve juste sous une petite grille qui donne sur la cave de l'hôpital, à côté de la morgue. Un bon souvenir pour le joueur qui a rêvé de cette morgue (mais comment la connaissait-il en détail alors qu'il n'y avait sans doute jamais mis les pieds ? SAN 1/1d6).

Un passage file vers la résidence de O'Maley, mais il faut passer une grille fermée à clef (et non, il n'y avait plus de dynamite dans le cabanon du chantier). Par contre, il y a des tenues de sectataires (robes rouges, masques en forme de visage de goule, gants griffus, etc.). Les personnages seraient bien inspirés de les emporter, car il risque d'y avoir de l'action sinon. On peut aussi se munir de couteaux sacrificiels du plus bel effet.

Plus drôle, un passage débouche juste dans la cave d'un des personnages. Cette dernière est en partie effondrée à cause de l'explosion, et inondée à cause de la pluie.

Un passage file au cimetière le plus proche (l'accès se fait par une crypte des plus lugubres).

Mais le plus important, reste sans doute la salle de l'idole (seulement dotée de deux passages, c'est important), celle où les joueurs vont trouver, sur un autel sanglant, la fameuse statuette dite du Voyageur. Cette dernière irradie une lumière plutôt chaleureuse qui tranche avec le reste du *decorum*. En effet, enchaînés aux murs, des prisonniers (une dizaine) regardent les personnages avec une crainte maladive dans le regard. Certains portent des traces de sévices et tous refusent de parler. Si on les libère de leurs chaînes, soit ils restent prostrés, terrorisés, soit ils prennent la fuite à quatre pattes comme des animaux (ils n'iront pas loin). C'est à ce moment qu'une sourde musique va faire vibrer les tunnels, et que le bruit d'une procession arrivant dans la salle va croître. Les goules ayant reconnu leurs serviteurs, elles décident qu'il est temps de commencer le grand sacrifice qui ouvrira le nouveau passage. Elles arrivent, dirigées par Nathalie Sandor (n'utilisant plus ses pouvoirs d'illusion) et O'Maley, plus fort que jamais.

## Complications

J'ai déjà utilisé ce titre ? Ah ! Pardon…

## Grosses complications !

C'est mieux ? Ok.

À ce niveau du scénario, les personnages devraient avoir la tête pleine de questions. Qui sont ces êtres en robe rouge et au visage simiesque qui approchent en psalmodiant ? Qui sont ces prisonniers terrifiés ? Pourquoi a-t-on fait sauter leur maison ? Et pourquoi entendent-ils des bruits de cavalcades venant d'un autre couloir ? Car oui, outre les goules endimanchées, une petite troupe, Flanagan en tête, va débarquer dans la même pièce avec l'intention de tout truffer de plomb (et surtout nos pauvres héros). Deux solutions alors : aller vers la police et essuyer une pluie de feu et d'acier, mettre les robes et les masques (et essuyer une pluie de feu et d'acier tout de même, mais bon, mélangé au milieu des autres créatures).

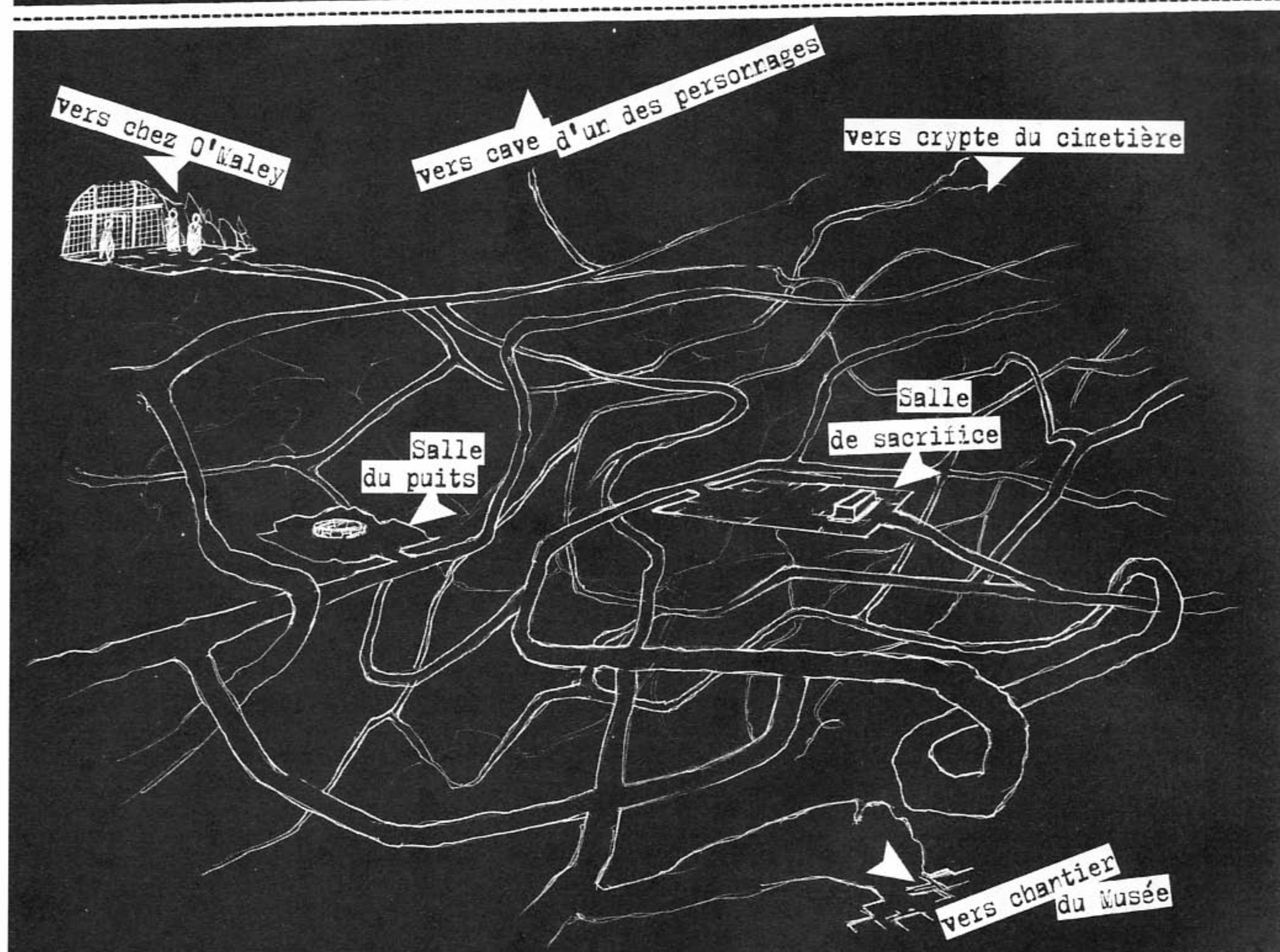
La confrontation va être assez sanglante, car les deux passages étant bloqués, les goules ne vont pas apprécier cette petite intrusion dans leur domaine. D'où une scène de combat de masse que nous vous laissons gérer à loisir (douze goules, vingt policemen). *A priori*, les humains n'ont que peu de chances de s'en sortir, et si les personnages prennent le parti de les aider, les goules arracheront quelques têtes comme ça, juste pour l'exemple. O'Maley peut mourir dans les bras d'un personnage en lui souhaitant bonne chance (il est plein d'humour ce garçon). Le seul moyen de les calmer est de menacer la statuette. Le combat s'arrête d'un coup et les personnages peuvent enfin avoir une petite explication.

## Problème de point de vue

Alors que les adversaires dansent d'un pied sur l'autre, c'est Flanagan qui va ouvrir le dialogue. Il insulte d'abord les personnages, les traite de pervers, de monstres, etc. Si ces derniers demandent benoîtement (bah oui, ça existe) pourquoi, il leur lâche des photos prises par une agence de détective (les investigateurs) dont certains membres sont éparpillés



Maman Goule a perdu ses petits .. .




... Aidez -la à l es retrouver...

dans un hangar en ville… On y voit les personnages pénétrer dans la crypte du cimetière, fracasser un appareil photo d'un coup de poing, le visage déformé par la haine, sauter par la fenêtre du troisième étage d'un hôtel, ou encore des photos de la morgue profanée. Le policier vide son sac d'un coup, expliquant aux personnages qu'ils servent la nuit les créatures présentes dans la salle. Ils tuent, profanent et torturent à loisir depuis des années, et jamais la police n'a pu prouver quoi que ce soit. Si les personnages doutent, il suffit de demander aux derniers prisonniers vivants, qui confirmeront que tous leurs stigmates n'ont qu'une seule origine : eux.
À présent, il va falloir faire un choix. Ne plus menacer la statuette et prendre le parti des goules revient à terminer le travail (décrivez alors les sacrifices, l'ouverture du passage, l'arrivée du Voyageur et la mort des personnages car les goules n'ont plus besoin d'eux).
Menacer la statuette, et c'est Nathalie Sandor qui intervient et tente de convaincre les personnages qu'ils n'ont plus le choix, et qu'ils ne peuvent plus retourner du côté humain (ils finiront pendus ou électrifiés) et que leur seul moyen de s'en sortir est de continuer à servir la cause des goules. Elle leur explique aussi que cela se passe comme ça depuis des générations et que les plus méritants (comme O'Maley s'il n'était pas mort) deviennent à leur tour des êtres immortels. Elle leur explique tout : le musée, le Voyageur, etc.
S'ils subtilisent ou détruisent la statuette, les goules terrifiées par la colère du Voyageur prennent la fuite avant qu'un flot de tentacules n'envahisse la salle, écrasant les iconoclastes sur son passage avant de poursuivre les goules et de les tuer jusqu'à la dernière.

## Conclusion

Alors ? On ne peut pas s'en sortir ? Bah non. C'est comme ça. Un scénario de *L'Appel de Cthulhu* peut aussi ne pas bien se terminer. À la rigueur, si un personnage survit il deviendra fou et ira danser sur les tombes la nuit, en rongeant des os et en ricanant sous la lune gibbeuse. Et puis si ça ne vous convient pas, un peu d'initiative que diable ! Trouvez-moi une bonne ruse pour sauver votre groupe de tortionnaires en puissance, poursuivis par toutes les polices et très fâchés avec les goules du monde entier. Va y'avoir du spooort !



***Auteur : Benoît Attinost***
***Illustrations : David Bauwens***

# Laissez le charme agir !



Voici deux nouvelles séries de Charmes pour illustrer la sortie du premier Caste Book de la gamme (Dawn). Si le principe vous tente, nous attendons vos créations d'arbres, les meilleures seront éditées.

## Armes de jet

### Flèche létale

**Coût :** 1
**Durée :** Instant
**Type :** Simple
**Min. Archerie :** 1
**Min. Essence :** 1
**Charmes requis :** Aucun
La cible, quelle que soit sa protection, a l'impression que la flèche va la toucher en un point mortel (l'œil, un point faible de l'armure, etc.). Prise de panique, elle perd son action en cours et doit appliquer un malus de +1 en difficulté sur la prochaine action par réussite obtenue.

### Tuer le soleil

**Coût :** 2
**Durée :** Instant
**Type :** Simple
**Min. Archerie :** 3
**Min. Essence :** 1
**Charmes requis :** Flèche létale
Ce Charme fonctionne avec toute source de lumière (lanterne, soleil, lune, étoile…). Le personnage tire une flèche vers la source de lumière et, quel que soit le résultat, donne l'illusion de l'éteindre à une cible voulue. Le soleil disparaît, plongeant la victime de l'hallucination dans l'obscurité (idem pour la lune). Cette illusion ne touche qu'une personne par flèche (donc les combos sont possibles), qui restera un tour par dé de réussite dans l'obscurité.

### Foudre lancée

**Coût :** 3
**Durée :** Instant
**Type :** Simple
**Min. Archerie :** 5
**Min. Essence :** 2
**Charmes requis :** Tuer le soleil
La flèche se transforme en un éclair qui foudroie la cible, quadruplant les dégâts finaux obtenus (il faut donc toucher). Ce Charme est peu discret car, en plus de la foudre, un terrible tonnerre gronde et roule à cinquante mètres à la ronde.

### Tempête acérée

**Coût :** 5+1 par 5 flèches supplémentaires
**Durée :** Instant
**Type :** Simple
**Min. Archerie :** 5
**Min. Essence :** 3
**Charmes requis :** Foudre lancée, Tourmente



Le personnage tire sa flèche le plus haut possible. Même s'il y a un plafond, cette dernière disparaît. Il lance ensuite les dés pour savoir s'il touche. Si ce n'est pas le cas, le Charme est sans effet. Au tour suivant, 10 flèches + 5 flèches par point d'Essence utilisé tombent en cascade sur la cible, infligeant chacune des dégâts normaux. Si la cible a eu le temps de se réfugier à l'abri, le Charme ne fonctionne pas. Sinon…

### Flèche de retour

**Coût :** 2
**Durée :** Instant
**Type :** Simple
**Min. Archerie :** 3
**Min. Essence :** 1
**Charmes requis :** Flèche létale
Si la flèche ne touche pas la cible la première fois, elle revient (en rebondissant, déviée, peu importe) et le joueur peut à chaque tour relancer les dés autant de fois qu'il a obtenu de réussites. Ce sort est utilisable en combo, mais s'arrête au premier contact, même si ce dernier ne fait pas de dégât (à cause des protections de la cible).

### Tourmente

**Coût :** 3 + 1 par flèche en plus
**Durée :** Instant
**Type :** Simple
**Min. Archerie :** 4
**Min. Essence :** 2
**Charmes requis :** Flèche de retour
Le personnage tire une flèche par point d'essence dépensé en plus du sort, mais n'effectue qu'un jet pour l'ensemble. Les traits se mettent à tournoyer autour de la cible comme des insectes, lui infligeant un malus de 1 par nombre de réussites au Charme. Une fois par tour, l'un d'entre eux tentera de toucher la cible. Le joueur relancera alors le dé, même si cette action ne coûte rien à son personnage (qui peut agir pendant ce temps) pour savoir si l'attaque touche. Les dégâts sont normaux.

## Mêlée

### Danse de combat

**Coût :** 1
**Durée :** Instant
**Type :** Supplémentaire
**Min. Mêlée :** 1
**Min. Essence :** 1
**Charmes requis :** Aucun
Le personnage se balance d'un pied sur l'autre face à son adversaire, pour trouver la meilleure ouverture possible et frapper à ce moment. Lorsqu'il frappe, à la fin du tour, il peut ajouter un dé à son action par dé de réussite de la Danse de combat.

### Gestuelle belliqueuse

**Coût :** 2
**Durée :** Instant
**Type :** Supplémentaire
**Min. Mêlée :** 2
**Min. Essence :** 2
**Charmes requis :** Danse de combat
Le personnage accompagne son action de gestes menaçants, comme le font les bêtes sauvages pour intimider leurs adversaires. Il augmente d'un dé par réussite obtenue le nombre de dés de l'attaque qu'il effectue. Le Charme s'accompagne souvent d'un hurlement terrifiant et de grimaces simiesques.

### Choc sismique

**Coût :** 4
**Durée :** Instant
**Type :** Simple
**Min. Mêlée :** 4
**Min. Essence :** 3
**Charmes requis :** Gestuelle belliqueuse
L'impact de l'arme utilisée est tel que la cible doit faire un jet Dex + Mêlée, difficulté 7 + 1 par réussite obtenue pour ne pas tomber avec violence à la renverse, et perdre son arme et son action au prochain tour. Si l'échec est critique, la cible est directement assommée.

### Course tranchante

**Coût :** 2
**Durée :** Instant
**Type :** Supplément
**Min. Mêlée :** 3
**Min. Essence :** 1
**Charmes requis :** Danse de combat
La course tranchante revient à charger l'adversaire et à le frapper au passage. L'intérêt est que la cible se retrouve dos au personnage en fin d'action, et ne peut pas agir contre lui. Elle devra se retourner pour combattre au tour suivant, ayant alors un malus de 1 pour son action.

### La fleur d'acier

**Coût :** 5 + 1 par attaque supplémentaire
**Durée :** Instant
**Type :** Simple
**Min. Mêlée :** 4
**Min. Essence :** 4
**Charmes requis :** Course tranchante
Le guerrier fait des moulinets incroyablement rapides (avec ses deux armes s'il est ambidextre ou fait une Combo dans ce sens) pendant un tour complet. Il peut, en même temps esquiver ou agir, mais sans ses mains. Au tour suivant, il fera un nombre d'attaques égal au nombre de succès du jet du Charme +2. Il devra lancer les dés pour chaque attaque.

### Lame infinie

**Coût :** 7 Essence + 1 Willpower
**Durée :** Instant
**Type :** Supplément
**Min. Mêlée :** 4
**Min. Essence :** 5
**Charmes requis :** La fleur d'acier
Le guerrier abat son arme à terre en direction de sa cible et jette le dé comme s'il voulait la toucher. Quelle que soit la distance, le geste creuse une tranchée profonde qui va vers la victime et quadruple les dégâts après leur calcul. On ne peut combiner ce Charme et il faut se méfier des éboulements lorsqu'on l'utilise en lieu clos.

### Lame Magmatique

**Coût :** 7
**Durée :** Instant
**Type :** Simple
**Min. Mêlée :** 4
**Min. Essence :** 4
**Charmes requis :** Choc sismique
Ce sort ne fonctionne que si le personnage est au contact du sol (terre, roche, dalles, mais pas eau, bois…) Le guerrier pointe sa lame en direction de sa cible puis plante l'arme dans le sol (ou l'écrase). La terre tremble et des éruptions de lave entourent la cible occasionnant des dégâts égaux à ceux de l'arme si elle avait touché, plus des brûlures intenses qui s'ajoutent à la blessure normale (1 dé de plus par niveau de réussite du Charme).

*Auteur : Benoît Attinost*
*Illustration tirée de Exalted © White Wolf*

# Les interventions stellaires

Dans Prophecy, les étoiles guident les Compagnies d'Inspirés vers une quête d'envergure qui transcende leurs buts initiaux. Afin d'intervenir dans le destin des personnages ou de communiquer avec eux, elles interviennent parfois de façon directe ou détournée. À noter que cette aide de jeu, optionnelle et destinée à la fois aux joueurs et aux meneurs, ne contient pas l'ombre d'un secret. Hé oui, la confiance règne... Chers meneurs, je vous conseille de vous reporter au livre des secrets, inclus dans l'écran.



## Les Moires

Des êtres humains vivant une expérience extrêmement forte se voient parfois possédés par une Motivation d'une étoile. L'astre transmet alors par sa lumière stellaire quelques pouvoirs particuliers. Il s'agit d'une façon, pour la conscience de l'étoile, de communiquer avec les personnages, lorsqu'ils se retrouvent face à des choix cruciaux pour le devenir de leur quête ou devant une épreuve incommensurable.

La seule façon de reconnaître un Moire, c'est par sa peau luisante d'une teinte chatoyante et changeante, une douce lumière qui adoucit et anoblit ses traits. Les interventions se font généralement de nuit, lorsque les étoiles brillent dans le ciel. Certains Moires, très rares, le restent toute leur vie... et d'autres ne sont illuminés que lors d'un moment particulier, généralement lorsque l'étoile renforce son Eclat après que la compagnie ait accompli les objectifs d'une de ses Motivations.

Un Moire peut aussi bien être un Inspiré qu'un mystique ayant choisi de les accompagner, ou encore le gardien d'un sanctuaire où l'une des Compagnies liée à l'astre en question a accompli de hauts faits d'arme.

Le principal désavantage, c'est qu'en incarnant ainsi une Motivation de l'étoile, le Moire perd toute liberté d'action. Les Inspirés, notamment ceux liés à un Dragon ou définis par des Tendances et des buts contradictoires, ne seront généralement possédés que quelques heures au maximum, le temps d'une épreuve ou d'un combat particulièrement important. Lorsque l'étoile délaissera le personnage, celui-ci subira des séquelles psychologiques liées à cette possession, et ses Tendances pourront également évoluer selon le type de Motivation qui l'aura possédé.

### Système de jeu

Lorsque l'étoile s'apprête à renforcer son Éclat, lors d'une épreuve cruciale pour la Compagnie, l'Inspiré qui prend le plus d'initiative à ce moment-là sera littéralement possédé par la Motivation qui va progresser.

Si l'action se déroule en plein jour, il gagnera un bonus équivalant à la moitié du score de cette Motivation. Si elle a lieu pendant la nuit, le bonus sera équivalent à ce score.

Dans tous les cas, le personnage gagnera tous les pouvoirs correspondant au nouveau niveau de l'Éclat, ce qui permettra aux joueurs de les découvrir et de choisir celui qu'ils conserveront.

La transformation en Moire durera le temps de la scène, pour une durée maximale égale au score de l'Éclat en heures. Pendant cette durée, la peau de l'Inspiré luira d'une lumière blafarde et irisée. Il devra agir en priorité en fonction de la Motivation, en rajoutant le bonus gagné à tous les jets correspondants et uniquement à ceux-ci.



## Un nouveau sort

**Il est possible de déchiffrer les Motivations d'une étoile grâce à un sort extrêmement puissant conçu par Alya, l'Élue d'Ozyr annonciatrice de la Prophétie qui révéla aux hommes les secrets de la lumière céleste. À noter que ce sort est relativement difficile à trouver. Mais peut-être que le Temple d'Ozyr à Oforia en recèle encore une copie en son sein, qui sait ?**

### Capture d'Éclat

Niveau : 3
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Océans
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 30
Coût : 20
Clés : un miroir incurvé, des arabesques argentées peintes le long des bras, une respiration apaisée.
Effets : Le magicien doit lancer ce sort pendant la nuit, au milieu d'une surface d'eau calme et limpide, par exemple d'une barque flottant sur un lac. Une tierce personne, ou encore un trépied, doit faire refléter une portion du ciel sur le lac en s'aidant du miroir incurvé, pendant que le magicien lance le sort. L'eau reflétera alors, sur une dizaine de mètres autour du lanceur, des scènes représentant les actions des compagnies des étoiles présentes dans cette partie du ciel (une douzaine d'astres en moyenne). Les unités de lieu et de temps sont en partie abolies : les scènes se chevaucheront et peuvent très bien se dérouler soit actuellement, soit dans un passé ou un futur proche. Le sort dure environ dix minutes, avant que les reflets ne commencent à se brouiller.
Note : les personnages pourront récupérer ce sort si, par exemple, ils rendent un service exceptionnel à un magicien de la Sphère des océans. Ne le négligez pas, car il pourra s'avérer d'une aide précieuse si vous faites jouer la campagne des Guerres Humanistes.

Une fois libéré de la lumière de l'Éclat, il sera pris de légers troubles mentaux, ces soudaines passions ayant du mal à déserter son âme. Ceux-ci auront une durée équivalente au double de la durée de sa possession.

**Exemple :** lors de la conquête d'une cité draconique, Elk'n devient Moire et se fait posséder par la Motivation suivante : Interdit (détruire), qui a désormais un score de 6, équivalent au nouveau score de l'Éclat. Comme la scène se passe de nuit, elle aura pendant 6 heures maximum un bonus de 6 à tous les jets qu'elle effectuera dans le but d'éviter l'incendie de la cité ou le massacre des survivants, l'acharnement contre les fuyards (jet de diplomatie, éloquence, etc.), ou même si elle soigne des blessés ou provoque en duel un de ses compagnons sanguinaires. De plus, Elk'n pourra se servir instinctivement des nouveaux pouvoirs de l'Éclat– Offensive et Partage - pendant cette durée. À la fin de la possession, elle subira pendant 12 heures une phobie aggravée de la violence et du sang, et éprouvera sans doute des ressentiments envers les combattants de la Compagnie…

## L'astrologie

Apanage des Humanistes, l'astrologie permet d'établir des thèmes astraux basés sur le ballet des étoiles ainsi que sur l'Augure de naissance d'un personnage. Contrairement aux astronomes (carrière d'Érudit), les Astrologues osent tirer des conclusions de leur lecture, considérant par la même que les Dragons, pourtant créateurs des hommes, ne détiennent pas les clés de leur destinée. Ils se basent avant tout sur les Augures de Naissance, généralement connus des personnages. Par contre, les états civils sont rares dans Kor et il est donc difficile d'obtenir avec précision d'autres éléments utiles, comme l'année, le jour ou l'heure précise de naissance. Avant de consulter un Astrologue, il est donc utile de se renseigner au préalable auprès de sa famille ou de se baser sur des événements marquants et datés qui se sont déroulés pendant la naissance : fête, mariage d'un membre influent d'une Caste, récolte calamiteuse, guerre…
De par leur connaissance des lignes du destin des grands de ce monde, les Astrologues possèdent un savoir non négligeable sur toutes les intrigues occultes qui se nouent dans le royaume de Kor. Pour cela, ils peuvent être aussi bien recherchés, respectés, choyés… ou assassinés ! Si l'empereur Roland XII ou Jard ont déjà consulté un astrologue, nul doute que leurs adversaires politiques ont déjà dépêché des espions afin d'en découvrir plus.

## Système de jeu

**Difficulté de l'action :** elle est fixée suivant le type de connaissance que recherche le consultant.

**Prochaine semaine :** 15. Le personnage connaîtra les grandes lignes des épreuves qui l'attendent lors de la prochaine semaine. Il peut s'agir de rencontres précises, de résultats attendus ou d'indications sur une menace latente. Coût de la consultation : 200 Df par point de compétence de l'astrologue.

**Prochain mois :** 20. Idem, mais les prévisions couvrent le prochain Cycle. Coût : 400 Df par point de compétence de l'astrologue.

**Prochaine année :** 25. Idem, mais la prévision couvre la prochaine année. Coût : 600 Df par point de compétence de l'astrologue.

**Thème précis** (affaire, en combat, en études magiques ou amours) : 25. Coût : 500 Df par point de compétence de l'astrologue.

**Destin personnel :** 35. L'astrologue révèle au personnage les grandes lignes de son futur, en dénouant aussi certains fils de son passé. Cela peut être l'occasion de lever quelques voiles sur une amnésie partielle ou des personnages mystérieux et encombrants. Un élu d'Ozyr pourra ainsi deviner que son futur n'est guère réjouissant, un autre personnage qui sent sur lui le Regard d'un dragon pourra en savoir plus sur son surveillant, etc. Coût : 800 Df par point de compétence.

**Modificateurs pour la compétence :**
Connaissance de l'Augure : 0
Augure favorable (avantage) : + 5
Année de naissance inconnue : -5
Cycle inconnu : -5
Heure inconnue : -2
Par thème astral déjà réalisé d'un membre de la famille : + 2
Par point de la Motivation Destin de l'étoile du personnage au-delà de 3 : + 1

**À noter que tous les jets d'astrologie doivent être cachés aux joueurs, qui devront ainsi trouver une personne suffisamment compétente pour ne pas être induits en erreur.**

*Raphaël Mournat*
*Illustrations : Thierry Masson*
*Logos : Thierry Masson et Igor Poulouchine*

# Attila le Hun



Il était petit, mais il était très méchant. Ce n'est pas un P'tit Pimousse©, c'est le pire fléau de l'Occident, juste derrière la peste !



Attila, "le fléau de Dieu", était monté sur le trône des Huns en 434. "Après plus d'un demi-siècle de contacts avec les Romains, son peuple était sans doute devenu un peu moins bestial, mais il vivait et dormait toujours dehors, dédaignant toute agriculture et même toute nourriture cuite, attendrissant la viande crue en la plaçant entre les cuisses du cavalier et les flancs de son cheval."* Ils sont rasés, déforment le crâne de leurs enfants et tuent leurs vieillards !

Attila était une sorte d'archétype : petit, trapu, le nez épaté, les yeux petits dans un visage trop large pour son corps et une barbe clairsemée en broussaille. Après sept ans de règne, il s'était approprié pour lui seul (en tuant son frère) un vaste empire barbare allant des Balkans au Caucase et au-delà. Mais Théodose, l'empereur romain d'Orient verse un tribut annuel à Attila, qui donc ne causa pas de graves soucis à l'empire avant 447, quand son armée avance simultanément : vers le Sud en Thessalie, et vers l'est en direction de Constantinople. Les Huns infligèrent une cuisante défaite à l'armée byzantine à Gallipoli, et ne se retirèrent qu'après que l'empereur eut accepté de tripler le tribut annuel. Mais le jeu à une fin : Théodose meurt en tombant de cheval le 28 juillet 450. Sans héritier mâle, il oblige sa fille Pulchérie à contracter un mariage blanc, en dépit de son vœu de virginité, avec un sénateur de Thrace, un ancien soldat du nom de Marcien qu'elle plaça avec elle sur le trône, en affirmant qu'il y avait été nommé par Théodose sur son lit de mort.

Marcien commença par refuser au roi des Huns son tribut annuel. Sachant qu'Attila préparait une vaste opération contre l'empire d'Occident, il paria qu'il ne retarderait pas son projet pour une expédition punitive en Orient. Il gagna son pari.

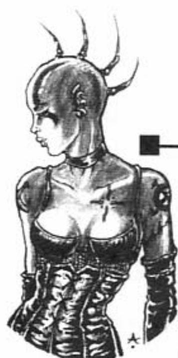
Attila tourne alors son regard vers l'Occident gallo-romain. C'est ainsi qu'il franchit le Rhin et attaque la Gaule. Metz est détruite. À Paris, sainte Geneviève recommande à ses concitoyens de jeûner pendant trois jours pour s'attirer la bienveillance de Dieu. Ça marche (!), et Attila renonce à prendre la ville. Il entre ensuite dans Orléans, défendue par l'évêque Saint Aignan, mais quitte précipitamment la ville le 14 juin 451 à la vue de l'armée qui avance contre lui. Revenant vers le Rhin, Attila est alors attaqué par Aetius, un général romain qui fut son compagnon d'armes dans sa jeunesse, et Théodoric Ier, le roi wisigoth de Toulouse. Le général romain Aetius a mis sur pied une armée composite de soixante mille soldats romains, francs, wisigoths, ostrogoths et burgondes. L'armée d'Aetius pousse les cinquante mille soldats d'Attila vers la retraite en un lieu appelé les Champs Catalauniques, situé en Champagne. Il dispose ses troupes en plaçant les barbares les moins fidèles au centre. Les charges de cavalerie commencent le 20 juin en début d'après-midi et continuent toute la nuit. Le roi wisigoth Théodoric est tué et les Francs sont quasiment exterminés. Au matin, Attila et ses troupes se retranchent au milieu d'un cercle de chariots, et Aetius arrête la bataille en les laissant se replier (probablement pour pouvoir en faire des troupes fédérées par la suite). Attila mène ensuite, début 452, son armée en Italie. Alors que rien ne semblait pouvoir l'arrêter, il renonce à conquérir Rome et retourne vers le Danube : le Pape Léon le Grand, qui vint à sa rencontre aux rives du Mincio, l'aurait convaincu, notamment en lui rappelant la mort prématurée d'Alaric qui survint juste après le sac de la ville éternelle en 410. Les Huns eux-mêmes en avaient ras le poney : ils commençaient à souffrir du manque de nourriture, et des maladies se déclaraient. Les troupes de Marcien, elles aussi, commençaient à arriver de Constantinople. En tout cas, le résultat est là : Attila décide de faire demi-tour.

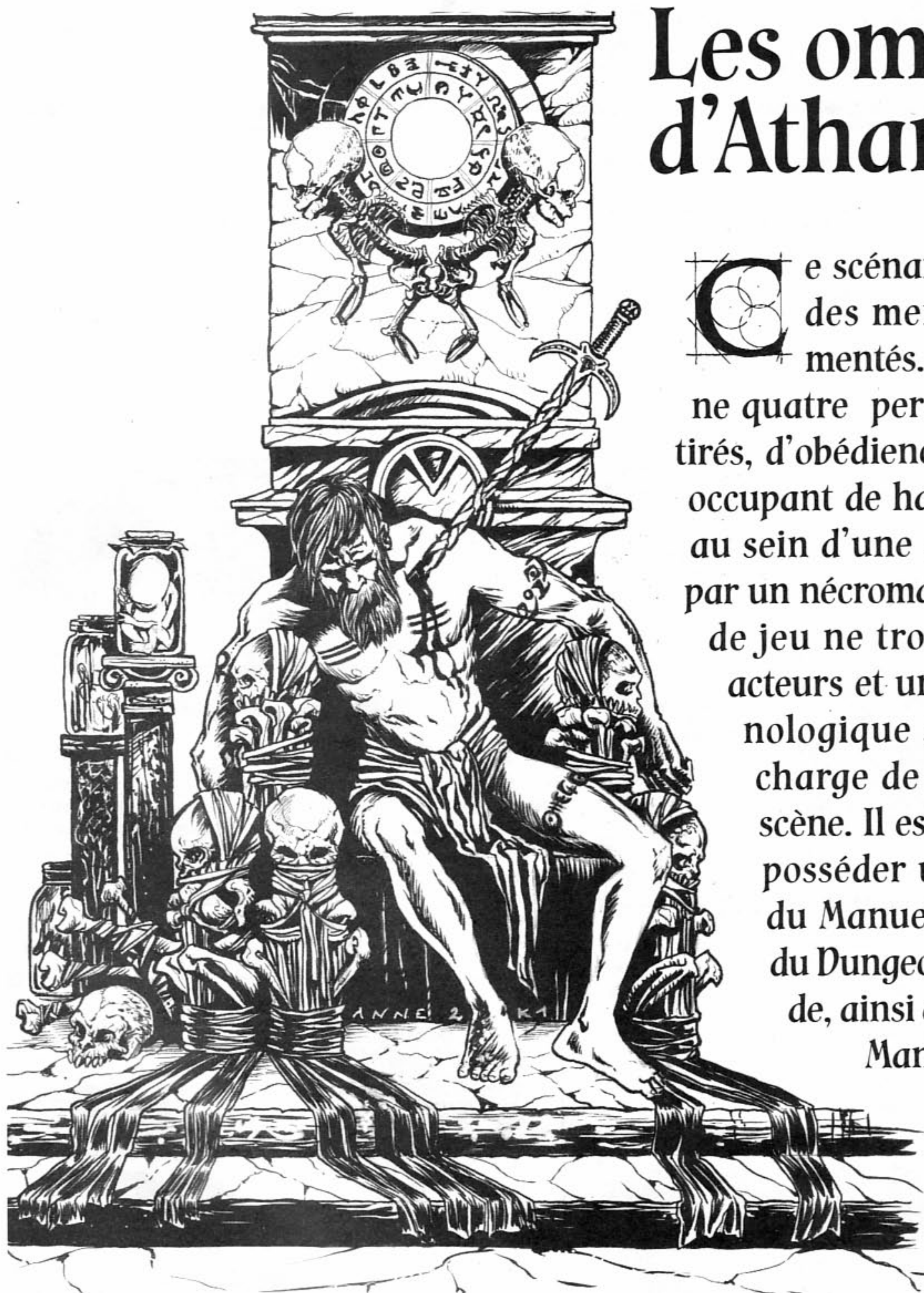
Un an plus tard, la nuit qui suivit son mariage avec une autre de ses innombrables épouses, son épuisement déclencha soudain une hémorragie mortelle. On enferma son corps dans trois cercueils - d'or, d'argent et de fer -, puis, quand il fut mis en terre, on tua tous ceux qui avaient participé à la cérémonie funèbre. Le lieu où repose à jamais le roi reste ainsi secret et inviolé encore aujourd'hui. Le mythe du barbare sanguinaire perdure encore, même si l'on sait qu'il ne fut sans doute pas en réalité autre chose qu'un chef conquérant.

*Histoire de Byzance* de John Julius Norwich, Librairie Académique Perrin

**Auteur : Pierre-Alexandre Vigor**
**Illustrations : D.R.**

# Cahier D20 - Backstab 33






# Les ombres d'Athanazar

Ce scénario s'adresse à des meneurs expérimentés. Il met en scène quatre personnages prétirés, d'obédience mauvaise et occupant de hautes fonctions au sein d'une armée dirigée par un nécromant. Le meneur de jeu ne trouvera que les acteurs et une trame chronologique succinte, à sa charge de les mettre en scène. Il est nécessaire de posséder un exemplaire du Manuel des Joueurs, du Dungeon Master's Guide, ainsi que du Monster Manual.

## Synopsis

**Les PJ vont enquêter sur la mort du puissant nécromant qui dirigeait le royaume, avant de partir sur les traces d'un artefact. Les lieutenants du nécromant décédé se livreront pendant ce temps une guerre pour le contrôle du royaume en décomposition. Aux personnages de faire les bonnes alliances au bon moment afin de récupérer un maximum de pouvoir.**

## Les dessous de l'affaire

Athanazar est un puissant Roi-nécromant. Il dirige un petit royaume qu'il s'est taillé à force de guerres et de massacres. Dévoué à Iuz, Athanazar était pour le Dieu un "bon élève". Mais un jour, le nécromant apprit que le Calice du désespoir, un artefact ayant appartenu au Dieu maudit Tharizdun, se trouvait quelque part dans la vallée où il avait construit son repaire. Or, il est dit que posséder un objet ayant appartenu à Tharizdun permettait de renouer des liens avec ce Dieu exilé par ses pairs. Athanazar a tout de suite compris son intérêt : s'affranchir de la tutelle de Iuz pour tomber dans celle, moins contraignante *a priori*, de Tharizdun. Il se mit en quête du Calice et finit par le dénicher. Ce puissant artefact fit son office et permettrait de plus au Nécromant de hâter sa transformation en liche. Un plan machiavélique prit forme dans son esprit quand il apprit par hasard qu'un puissant groupe de paladins était sur les traces du Calice. Il se servit de leur présence pour organiser sa mort. Ou plutôt celle de son double créé par magie. Athanazar voulait, de plus, profiter de sa "mort" pour tester la fidélité de certains de ses lieutenants. Aussi organisa-t-il au sein même du donjon des rencontres entre un prétendu émissaire de Tharizdun (l'ironie étant plus grande), et Ulric, le chef de sa garde, Thraïn, l'intendant et Saxif'Krane le chambellan. Au final, le but d'Athanazar est de se métamorphoser en liche, de s'affranchir totalement de la tutelle de Iuz, tout en mettant en scène sa mort et sa "résurrection" lors d'une cérémonie appelée "chapitre", lors de laquelle l'envoyé de Iuz et tous ses lieutenants doivent désigner son successeur. Il espère de plus se débarrasser des éventuels traîtres ou des trop fidèles serviteurs de Iuz.

## Visite des lieux

Le nécromant Athanazar a choisi comme base d'action une vallée fermée, ne possédant qu'une seule ouverture gardée par un ancien fort tombé en ruines et oublié depuis longtemps. Il a réuni son armée et transformé la vallée en camp retranché, capable de subvenir au besoin de son organisation. Durant son installation il a découvert qu'il existait déjà un réseau souterrain courant sous une partie des montagnes où il mit la main sur la relique de Thariz Dun (voir *les dessous de l'affaire*), dont l'entrée est gardée par une barbacane qu'il a fait transformer en donjon. Certains ingénieurs duergars ont repéré des mines de fer et d'argent. Athanazar organisa des razzias afin d'avoir une population d'esclaves pour les exploiter. Les esclaves sont parqués près des mines. Les différentes tribus gobelinoïdes ont planté leur campement, éloignées les unes des autres pour éviter tout conflit. Un puits de sacrifice recueille les corps des esclaves décédés ainsi que des sacrifiés à Iuz. Un petit temple a été élevé aux abords du puits, et depuis peu le chef des armées morts-vivantes y a établi son quartier général. De vastes enclos accueillent de nombreux troupeaux capturés lors des raids gobelinoïdes. Enfin il existe un réseau souterrain qui court sous la vallée. Peu de personnes le parcourt car des légendes racontent que de nombreuses créatures maudites errent dans ses couloirs.

## Les forces en présence

### Qui aime qui ?

| | Ulric | Thraïn | Lucrétia | Khalid | Kel'mar | Saxif | Ladartus | Azac |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ulric | | C | M | A | T | T | H | M |
| Thraïn | C | | M | T | H | H | M | M |
| Lucrétia | M | M | | M | M | C | H | H |
| Khalid | T | M | H | | M | H | H | H |
| Kel'mar | T | H | M | A | | H | M | M |
| Saxif | C | M | C | M | M | | M | T |
| Ladartus | M | M | H | H | M | M | | C |
| Azac | M | M | H | H | M | T | C | |

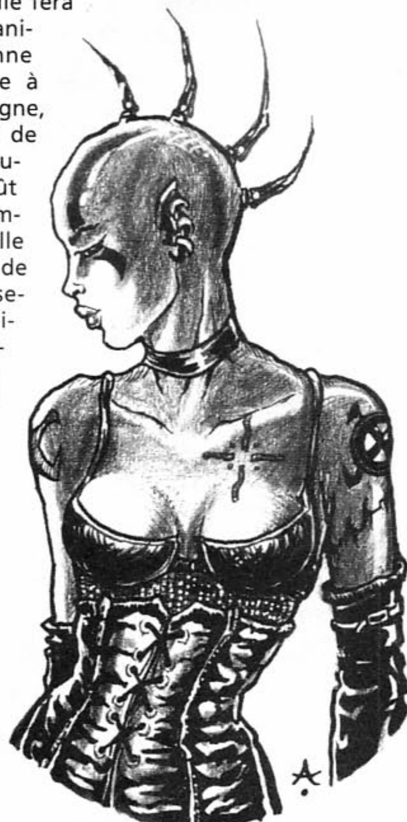
**Légendes :** Haine, Méfiance, Tolérance, Amitié, Coopération

## Si vous jouez dans le monde de Greyhawk !

*Vous pouvez adapter cette aventure à l'univers de Greyhawk sans difficulté, car la lutte d'influence entre les différents dieux reprend ceux de ce monde, à savoir Iuz et Tharizdun. Toutefois, pour ceux qui ne possèdent pas le supplément Living Greyhawk Gazetteer, sachez que Tharizdun est un dieu intermédiaire, neutre mauvais, appelé aussi le dieu sombre. Ses domaines sont Destruction, Savoir et Mal. C'est un dieu qui a été emprisonné par l'union de nombreux dieux. Ses prêtres sont pour la majorité fous et recherchent des endroits où l'essence de leur dieu est suffisamment forte pour qu'ils puissent entrer en communication avec lui et bénéficier de sorts (il peut être utile de jeter un œil sur le supplément Return to the Temple of Elemental Evil). La vallée du nécromant se situe dans les Flinty Hills, au sud du Bone March et au nord de Nyrond. Le nécromant s'est installé dans une vallée éloignée des gnomes. Cependant, ces derniers ont prévenu le duc Finelann Boomgren, qui s'est décidé à éliminer cette menace. Il a réuni le ban et l'arrière ban de son armée et marche vers la vallée.*

## Les fidèles d'Athanazar

**Lucrétia la main noire** voir la partie Personnages Joueurs.
**Troupes :** elle commande vingt assassins venus de tous les horizons. Ces hommes lui sont dévoués corps et âmes.
**Ce qu'elle sait de la situation :** elle aime son travail. Par contre, les machinations des membres du conseil restreint la laissent de marbre. Elle a jusqu'à présent réussi à éviter de prendre partie pour les uns ou les autres. Mais la mort du nécromant n'arrange pas ses affaires. Elle attend de voir comment l'inquisiteur va reprendre en main la situation. Quoi qu'il en soit, elle fera tout pour sauver son organisation. Elle soupçonne quelque chose de louche à propos de Khalid le borgne, son ascension au statut de chef des armées a été beaucoup trop rapide à son goût et ses méthodes de commandement l'étonnent. Elle a chargé l'un des siens de suivre de près les agissements du chef des gobelinoïdes. Elle évite au maximum la présence de Ladartus et de Azac t'hull.



**Kel'mar** – **Barde niveau 6**
**Humain** – Le héraut du nécromant Athanazar chargé des communications internes.
**Troupes :** une unité de cinquante rats-garous utilisant des chauves-souris normales ou géantes. Ces troupes lui sont fidèles. Il connaît le réseau souterrain qui court sous la vallée et les montagnes alentours. Toutes les missives sont confiées à ses hommes ou aux chauves-souris qui les apportent aux destinataires. Une bonne partie des missives venant d'Athanazar sont piégées. Aussi les curieux pourraient avoir de bien mauvaises surprises en lisant des courriers qui ne leur sont pas adressés.
**Ce qu'il sait de la situation :** il est au courant du changement de maître d'Athanazar. Par contre, il ne sait pas quelles sont les raisons qui poussent le nécromant à abandonner Iuz au profit de Tharizdun. Il est aussi surpris que les autres lorsque l'on découvre le corps du nécromant. Ces soupçons se portent vers ceux du conseil restreint que l'on sait fidèles à Iuz, comme Ladartus ou Azac t'hull. Il vise secrètement à prendre la place de Saxif Krane. Il fera tout son possible pour faire accuser le responsable de la diplomatie et de l'espionnage. Par contre, il est conscient que parmi ses fidèles se cachent plusieurs espions travaillant pour Saxif.

**Troupes sensées être fidèles à Athanazar :** tribu orque des Ugrash de trois cents guerriers, tribu gnoll des Ravageurs de quatre cents guerriers, tribu gobelin des Gorgash de trois cent cinquante guerriers, tribu kobold des Saigneurs de cinq cents guerriers et une cohorte de cinquante trolls. (voir descriptif de Khalid le borgne)

## Les fidèles de Luz

**Ladartus** – **Guerrier niveau 8**
**Humain** – Maître des esclaves
**Troupes :** vingt-cinq beholders sont chargés de contrôler les esclaves, aidés par vingt-cinq trolls. Il peut aussi faire appel aux troupes de Khalid le borgne s'il a des problèmes avec les esclaves.
**Ce qu'il sait de la situation :** Ladartus ne fait confiance qu'au chef des armées mort-vivantes. Il hait Khalid et espère prendre sa place le plus tôt possible. Il soupçonne que Thraïn magouille avec ses frères de race, mais il n'a aucune preuve. Il sera le plus fidèle soutient de l'inquisiteur, espérant ainsi pouvoir prendre le commandement de l'armée.

**Frater Mark Fruch** – **Prêtre d'Iuz niveau 9 -**
**Nécromant niveau 5**
**Humain** – Inquisiteur
**Troupes :** il peut réquisitionner toutes les troupes qu'il désire.
Ce qu'il sait de la situation : il ne connaît rien de la situation, et débarque comme un chien dans un jeu de quilles. Toutefois, il a reçu l'ordre d'Iuz de remettre de l'ordre dans la vallée et surtout d'éliminer ceux qui ne témoignent pas d'une allégeance suffisante au demi-dieu. En secret le Frater se verrait bien devenir responsable de la vallée. Il est donc à la recherche d'alliés sur lesquels s'appuyer et n'hésitera pas à éliminer des adversaires, même fidèles à Iuz, pour atteindre son objectif.

**Azac t'hull** – **Guerrier niveau 5**
**Vampire** – Chef des armées mort-vivantes d'Athanazar
**Troupes :** il y a peu de morts-vivants présents sur le site. En général, Athanazar lève les morts-vivants lorsqu'il en a besoin. Toutefois, pour sa garde personnelle, Azac t'hull possède dix goules et dix molosses sataniques, ainsi qu'une vingtaine de squelettes.
**Ce qu'il sait de la situation :** il sait qu'un groupe d'aventuriers erre dans les souterrains. Il a l'intention de se servir de ce groupe pour faire tuer ses adversaires. Il a été prévenu par un esprit qui hante le complexe courant sous la surface. Il se méfie aussi d'Athanazar et ne sait s'il est réellement mort ou juste caché pour une raison inconnue. Il pense que les aventuriers sont présents pour une raison qu'il ignore, mais qu'il cherche à comprendre. Il a une haine viscérale envers Khalid, dont le comportement l'indispose.

## Les fidèles de Tharizdun

**Thraïn le Grippe Sous**, voir la partie Personnages Joueurs
Serviteurs : cinquante pixies pervertis (*Cf. Monster Manual* page 172) lui servent de secrétaires et d'employés. Il est responsable d'un contingent de nains duergars qui travaillent dans la mine et s'occupent de gérer le commerce des minerais.
Ce qu'il sait de la situation : Thaïn est à la tête d'un trafic qui vise à l'enrichir personnellement. Il détourne une partie de la production avec l'aide de ses frères de sang pour la revendre à son profit. Il sait que Saxif Krane le soupçonne. Il a dû tuer un des espions du maître de la diplomatie qui fouinait trop près de leur affaire. Pareillement, il pense que Ladartus commence à se douter de quelque chose. Il veut essayer de faire porter le chapeau à un des membres du conseil restreint. Il manœuvre aussi pour diffuser la foi en Tharizdun, en espérant pouvoir obtenir un nouveau poste si ce dieu s'impose. Il lui faut pour cela faire disparaître Ladartus et Azac t'hull, en s'alliant peut-être avec l'étrange chef des armées gobelinoïdes.



**Saxif Krane** – **Roublard niveau 7**
**Humain** – responsable de la diplomatie et de l'espionnage.
**Troupes :** il a plus de cent agents infiltrés dans les différents services et différentes troupes. Il peut toutefois compter sur l'aide d'une unité spéciale composée uniquement de cinq Doppelgangers qui lui sont tout dévoués.
**Ce qu'il sait de la situation :** grâce à son réseau d'informateurs, Saxif



Krane possède de nombreuses pistes, mais depuis plusieurs jours certains de ses espions ont disparu. Un de ses hommes qui espionnait les activités de Thraïn ne donne plus de nouvelle. On lui a rapporté la présence d'un artefact ancien dont il ne sait rien. Il sait aussi qu'un groupe d'aventuriers se cache dans la vallée. Il fait surveiller de très près Khalid, car sa nomination l'a surpris. Pareillement, Kel'mar a eu de nombreux contacts avec plusieurs membres du conseil restreint et s'est enfermé souvent avec Athanazar. Saxif espère percer les secrets de Kel'mar en le faisant suivre. Il s'agit de la personne qui peut avoir accès au plus d'informations et qui peut pratiquement savoir à toute heure où se trouve qui. Il ne sait que penser du représentant de Tharizdun. Pour l'instant il tente de collecter des informations sur ce dieu et cherche à localiser la cache de cet inconnu (ce qui pourrait l'amener à découvrir le passage sur le plan mineur).

**Ulric la main rouge**, voir la partie Personnages Joueurs
**Troupes :** la sombre cohorte composée de cinquante ettins (*cf. Monster Manual* page 89)
Ce qu'il sait de la situation : Ulric est un solitaire qui tente d'organiser au mieux la sécurité du donjon. Sa fidélité envers Athanazar a basculé envers Tharizdun. Il espère ainsi pouvoir récupérer le poste de chef des armées et se lancer enfin à la conquête de nouveaux territoires. Il peut facilement savoir ce qui se passe dans le donjon, grâce à sa garde présente à la plupart des endroits clés. Il sait qu'il existe des passages secrets permettant d'esquiver les points de contrôle mais il s'évertue à les repérer pour les fermer. Il se méfie des fidèles de Iuz et cherche des appuis au sein du conseil pour faire triompher sa cause.

## Les fidèles du Bien

**Khalid**, voir la partie Personnages Joueurs
**Troupes :** l'ensemble des troupes qu'il a sous ses ordres sont avant tout fidèles à Athanazar. Pourtant certaines unités apprécient ce commandant si différent qui a introduit des changements dans l'organisation militaire. Ainsi, de nombreux chefs ont été élus sur leurs capacités et non leur force brute. Aussi certains pourraient être tentés de suivre cet homme charismatique, créant ainsi une sécession au sein des troupes du nécromant. Globalement, il faut penser qu'une partie des effectifs (à l'appréciation du meneur de jeu) pourrait rester fidèle au paladin.
Ce qu'il sait de la situation : il a été chargé par son clergé d'infiltrer l'armée du nécromant, chose parfaitement réussie. Il a beaucoup de mal à jouer son rôle et les modifications apportées à l'armée n'ont rien arrangé. Il se méfie désormais et tente de mieux se contrôler. Son objectif est de faire tomber le nécromant. Pour cela, il attend le meilleur moment pour passer à l'action en semant la zizanie entre les membres, afin d'affaiblir de l'intérieur les forces du Mal. L'assassinat d'Athanazar le surprend. Il ne sait d'où vient l'attaque et va orienter ses recherches pour comprendre la situation.

## Le groupe d'aventuriers.

À charge au meneur de jeu de détailler le groupe de gros-bills qui erre dans le complexe souterrain. Ils n'ont pas prévenu Khalid de leur présence. Ils errent à la recherche du talisman de Tharizdun. Ils ont réussi à tuer le double magique d'Athanazar, favorisant ainsi son plan (cf. Synopsis) par contre ils ne font pas preuve de beaucoup de discrétion, laissant derrière eux une trace sanglante. Il s'agit d'un élément permettant au MJ de disposer d'un groupe dangereux pouvant relancer l'action. Ils peuvent par exemple essayer de libérer les esclaves pour semer la pagaille dans le camp du Mal, car ils savent que l'armée du duc arrive.

## Chronologie

**• La découverte du corps**

**Déroulement :** Chaque PJ reçoit un message alors qu'il était en train de s'affairer. Ce message les convie à la Crypte. Quand ils arrivent, les deux trolls de garde ouvrent les portes, et chaque PJ découvre à son tour une scène morbide et grandiose à la fois : Athanazar est affalé sur son trône, une dague noire figée dans son front. La Crypte est quelque peu sens dessus dessous. Les autres membres du conseil restreint sont là, ou arrivent sous peu. Saxif Krane, le chambellan, est le premier sur les lieux, suivis de près par Kel'mar et Ladartus. Suivent les PJ et finalement Azac t'hull, qui rentre dans une colère sombre et menace d'en référer immédiatement au clergé de Iuz. Saxif propose de faire une enquête sur ce crime, sans avertir les troupes pour ne pas risquer de désertions. Kel'mar rappelle que le royaume n'est plus gouverné et qu'il faut désigner un successeur lors d'une cérémonie appelée "chapitre", et qui réunit toutes les forces et factions fidèles au nécromant. Ladartus commence à crier un peu trop fort pour dire qu'il a cinq milles esclaves sur les bras et qu'il n'a pas de temps à perdre en palabres. Azac t'hull pousse un cri effroyable qui fait taire tout le monde. Il désigne les PJ pour l'enquête, Saxif et Kel'mar pour l'organisation du chapitre et lui-même pour contacter le clergé de Iuz afin qu'il envoie un inquisiteur.

**Pour le meneur de jeu :** Commencez la partie avec chaque personnage indépendamment. Il est dans son bureau ou ses quartiers, il travaille, règle des problèmes d'intendance, de tour de gardes, de poisons ou de kobolds turbulents. Un ratgarou arrive et transmet le message, qui porte le signe qui signifie : urgent ! Quand le joueur arrive



# Les Personnages Joueurs

**Khalid le borgne – Paladin niveau 8**
**Humain – Chef des armées du nécromant Athanazar, paladin infiltré.**
**Points de vie :** 70
**Initiative :** +6
**CA :** 21
**Attaques :** épée longue +13/+8, arbalète légère +10
**Dégâts :** épée longue 1d8+3, arbalète légère 1d8
**Attaque spéciale :** sorts
**Qualités spéciales :** Détection du Mal, Grâce divine, Imposition des mains, Santé divine, Aura de bravoure, Châtiment du Mal, Guérison des maladies (2/semaine), Renvoi des morts-vivants, Destrier de paladin.
**Jets de sauvegarde :** Ref +7, Vig +10, Vol +7
**Caractéristiques : For** 16 **Dex** 15 **Con** 12 **Int** 15 **Sag** 14 **Cha** 16
**Compétences :** Concentration +5, Connaissance (religion) +6, Diplomatie +7, Dressage +7, Equitation +6, Intimidation +7, Langue orque +4, Langue Gobelin +4, Langue Gnoll +4, Perception auditive +6, Profession art de la guerre +6, Premiers secours +6
**Dons :** Combat monté, Science de l'initiative, Science du critique, Volonté de fer.
**Alignement :** loyal bon
**Équipements :** cuirasse +2, rondache en acier +1, épée longue +2 d'électricité (à volonté, +1d6 aux dommages) et de rapidité (+1 attaque à +12), amulette de dissimulation d'alignement, une potion d'invisibilité, une potion forme gazeuse, anneau de téléportation, bandeau d'œil permettant de lancer 1f/jour détection de l'invisibilité et procure la vision dans le noir (15m).

**Ulric la main rouge – Guerrier niveau 10**
**Minotaure – Chef de la garde rapprochée du nécromant Athanazar**
**Points de vie :** 98
**Initiative :** + 7
**CA :** 22
**Attaques :** grande hache +13/+8, cornes +4
**Dégâts :** grande hache 1d12+9, cornes 1d8+5
**Attaque spéciale :** charge 4d6+6
**Particularités :** flair
**Jets de sauvegarde :** Ref + 6, Vig + 10, Vol + 5
**Caractéristiques : For** 20 **Dex** 16 **Con** 16 **Int** 11 **Sag** 10 **Cha** 12
**Compétences :** Détection +8, Diplomatie +3, Escalade +7, Fouille +5, Intimidation +3, Langue Commun +2, Perception auditive +8, Saut +8
**Dons :** Arme de prédilection Grande Hache, Attaque en puissance, Botte secrète, Enchaînement, Science de l'initiative, Science du critique, Spécialisation martiale Grande Hache, Succession d'enchaînement, Vigilance, Volonté de fer.
**Alignement :** chaotique mauvais
**Équipements :** anneau de protection + 2, cuirasse + 2, grande hache + 2 de feu (1d6 de dégâts par le feu supplémentaire, à volonté)

**Thraïn le Grippe sous – Roublard niveau 10**
**Nain Duergar (voir Monster Manual page 81) – Intendant du nécromant Athanazar**
**Points de vie :** 82
**Initiative :** +4
**CA :** 20
**Attaques :** épée courte +10/+5, arbalète légère +9
**Dégâts :** épée courte 1d6, arbalète légère 1d8
**Attaque spéciale :** attaque sournoise +5d6
**Qualités spéciales :** Esquive totale, Esquive instinctive, Esprit fuyant (pouvoir spécial de roublard, v. MJ p.54)
**Particularité :** Vision dans le noir
**Jets de sauvegarde :** Ref +13, Vig +6, Vol +4
**Caractéristiques : For** 11 **Dex** 18 **Con** 16 **Int** 11 **Sag** 12 **Cha** 6
**Compétences :** Acrobaties +8, Bluff +4, Contrefaçon +6, Crochetage +8, Décryptage +4, Déplacement silencieux +12, Désamorçage/sabotage 4, Détection +6, Diplomatie +2, Discrétion +10, Equilibre +8, Estimation +8, Evasion +8, Fouille +4, Langage secret +5, Lecture sur les lèvres +6, Perception auditive +8, Profession Intendant +9, Psychologie +7, Renseignement +2, Vol à la tire +8.
**Dons :** Arme de prédilection (épée courte), Arme en main, Combat en aveugle, Réflexes surhumains, Vigilance.
**Alignement :** loyal mauvais
**Équipements :** épée courte +2 acérée (critique 17-20), armure de cuir +2, boucle d'oreille de protection +2, une potion d'invisibilité, quatre potions de soins légers.

**Lucrétia la main noire – Roublard niveau 5 - Assassin niveau 5**
**Elfe noire – Maître assassin du nécromant Athanazar**
**Points de vie :** 54
**Initiative :** +8
**CA :** 20
**Attaque :** épée courte +10/+5, Arbalète légère +10
**Dégâts :** épée courte 1d6, Arbalète légère 1d8
**Attaques spéciales :** Attaque sournoise (+3d6), Attaque mortelle, Utilisation du poison, Sorts.
**Qualité spéciale :** Esquive totale, Esquive instinctive
**Particularité :** +2 au JR contre poison
**Jets de sauvegarde :** Ref +12, Vig +5, Vol +6
**Caractéristiques : For** 13 **Dex** 18 **Con** 12 **Int** 12 **Sag** 14 **Cha** 14
**Compétences :** Acrobaties 8, Bluff 6, Crochetage 8, Déguisement 6, Déplacement silencieux 8, Désamorçage/sabotage 5, Détection 8, Diplomatie 6, Discrétion 8, Equilibre 8, Escalade 5, Estimation 2, Evasion 8, Fouille 5, Intimidation 3, Langage secret 3, Lecture sur les lèvres 5, Perception auditive 6, Psychologie 3, Renseignements 6, Saut 5
**Dons :** Arme de prédilection (épée courte), Vigilance, Science de l'initiative, Volonté de fer, Vigueur surhumaine.
**Alignement :** loyal mauvais
**Équipements :** épée courte +2, anneau de protection +2, armure de cuir +2 résistante à la magie (11), une potion d'invisibilité, trois potions de soins légers, une potion de neutralisation du poison.



sur place, essayez de bien retranscrire la scène : le puissant Athanazar est mort, son royaume et tous les acquis de vos joueurs (sauf Khalid) sont remis en question, tout est bouleversé. Mettez ces évidences dans la bouche de Saxif ou de Kel'mar. Quand celui-ci parle de succession, décrivez une ambiance à couper au couteau, où chacun se regarde et se méfie des autres. La colère d'Azac t'hull doit être assez terrible, car ceux qu'il impressionne ne sont pas des enfants de cœur.

### • Arrivée de l'inquisiteur

**Moment :** dans l'après-midi du premier jour

**Déroulement :** les cloches résonnent dans le Donjon ! Un conseil est demandé. Pas à la Crypte, mais dans la grotte de Saxif Krane. Azac t'hull commence à présenter l'inquisiteur une fois le conseil au complet. Mais l'inquisiteur le coupe assez sèchement et se présente lui–même comme un fléau pour tous ceux qui s'opposeraient à la volonté de Iuz ! Le Frater Mark Fruch, tel est son nom, demande qui s'occupe de quoi. Puis il demande aux PJ où en est leur enquête : il leur met la pression chaque fois qu'ils prennent la parole, leur lançant des : "C'est insuffisant !, je veux le meurtrier", "Incapables, je vais devoir faire tout moi-même !". Il semble se désintéresser totalement de l'organisation du chapitre et de la succession. Quand il a entendu tous les membres du conseil, il prend la parole. Il les met en garde contre d'éventuels fanatiques religieux soumis à un dieu oublié, Thariz Dun. Il précise que Iuz, son dieu, leur dieu, lui a conféré des pouvoirs particulièrement puissants et qu'il n'hésitera pas à s'en servir ! Voilà, tout le monde est prévenu.

**Conseils au meneur :** Mark Fruch est l'archétype du prêtre sadique, fanatique et mauvais. Il ne lâchera pas vos PJ. Organisez plusieurs rencontres "fortuites" avec lui et un ou plusieurs de vos PJ. À chaque fois, mettez un peu en scène : l'atmosphère se fait glaciale, les PJ sont comme prisonniers dans une bulle de non-réalité avec le terrible inquisiteur, qui ne vient pourtant qu'aux nouvelles. Il peut apparaître presque partout. Fruch est un élément important pour vous, car il représente "l'ennemi" qui permettra au groupe de PJ d'aller dans le même sens, au moins jusqu'au milieu du deuxième jour, quand les aspirations de chacun rendront peut-être toute collaboration incompatible. Notez que Mark Fruch est tout aussi suspicieux avec Saxif, Ladartus et Kel'mar. Il semble faire plus confiance à Azac t'hull, comme on fait confiance à un laquet toutefois.

**Précision :** si les joueurs ne sont pas dans le Donjon quand vous voulez placer la scène, faites les chercher par des pixies pervertis ou un garde. Puis faites les réprimander par Azac t'hull. Pendant cette scène, la marge de manœuvre des PJ est faible et Fruch peut les obliger à rester tranquilles.

### • Les Messages

**Moment :** au cours de la nuit, quand vos PJ sont seuls de préférence, mais ils peuvent tout aussi bien recevoir un message les conviant et mentir aux autres membres du groupe sur leur vraie destination. Notez que la nuit est propice à de nombreuses actions secrètes. Comme essayer de faire assassiner quelqu'un. Si Lucrétia l'ordonne, la tentative échouera si c'est un membre du conseil, et elle risque d'avoir des problèmes le lendemain. Si c'est le cas, faites sonner les cloches du conseil restreint et faites intervenir Kelmar, qui prendra sa défense en disant qu'il avait transmis un ordre qui semblait fait de la main d'Athanazar et qu'il avait retrouvé. C'est louche mais l'inquisiteur le croira et fera taire ce débat.

Ulric, sur les conseils de l'un de ses sergents, mettra peut-être deux gardes devant chaque chambre. Chacun peut refuser, et utiliser ses propres troupes pour sa protection. Khalid peut décider de dormir au milieu de ses troupes. Il y sera en sécurité. Mais cela peut révéler les antagonismes. L'inquisiteur se moque éperdument de ces querelles de clochers et le fera sentir même violemment.

**Déroulement :** messages de Thariz Dun : Ulric, Thraïn et Saxif reçoivent la visite d'un messager du dieu maudit. C'est le même qui les a déjà contacté. En fait, c'est Kel'mar dont l'apparence est altérée par magie. Le message est clair : préparez-vous et assurez-vous de la loyauté de vos troupes, Thariz Dun va manifester sa puissance lors du chapitre, et ceux qui lui sont fidèles seront placés à la tête du royaume en son nom. Le messager repart assez vite.

Message "posthume" d'Athanazar : Lucrétia est conviée à rencontrer un mystérieux messager. C'est toujours Kel'mar dont l'apparence est modifiée. Il lui remet un parchemin cacheté du sceau du nécromant. Il est écrit en un code qu'elle seule est censée connaître. Il est dit : "Ne pas croire l'évidence. Préparez assassins pour traîtres. Au signal, Kel'mar ne reste pas et il s'est éclipsé pendant qu'elle lisait.

Message des Paladins : un esclave se trouve dans la chambre de Khalid. Quand celui-ci y retourne, l'esclave essaie de lui parler. Quelle que soit la réaction du général, il lui montre une broche représentant un calice, symbole de l'ordre des paladins dont il fait partie, mais peut-être aussi le symbole du Calice du désespoir ? Et il lui délivre ce message, s'il le peut : "Vos amis sont là. Retrouvez-les". Il bafouille ensuite quelques infos, laissant entendre qu'il a pris d'énormes risques pour venir et qu'il doit repartir sans tarder.

**Conseils au meneur de jeu :** les PJ peuvent évidemment avoir toutes sortes de réactions. Imaginez qu'on veut les prendre en traîtres, les assassiner… Essayez de retranscrire ce climat, entre les autres membres du conseil par exemple.

Pour Thariz Dun : Ulric et Thraïn ont déjà vu ce messager. Ils lui font confiance *a priori* et ne devrait pas chercher à l'empêcher de partir. Quoi qu'ils tentent, Kel'mar leur échappera. Le but de ce message est évidemment pour Athanazar de voir si ceux qu'il soupçonne d'être moyennement loyaux sont vraiment prêts à le trahir. Les PJ peuvent se demander qui sont les autres qui soutiennent Thariz Dun et essayer de les découvrir. Ils devront marcher sur des œufs car tout le monde se



méfie de tout le monde. Saxif est méfiant. Il pensera toujours qu'on cherche à le piéger et réagira en conséquence.
Pour Athanazar : Lucrétia n'a pas forcément de raison de se méfier. Elle peut le faire quand même. Dans ce cas, elle risque de compromettre les plans du nécromant en ce qui concerne les traîtres.
Pour Khalid : il peut se méfier et faire celui qui ne comprend rien, et donc faire emprisonner l'esclave. En tout cas il y a de fortes chances pour qu'il aille à la mine pour se renseigner, et peut-être comprendre que les paladins sont dans les parages. A noter que l'esclave peut arriver dans la tente où Khalid dort si celui-ci a choisi de passer la nuit en dehors du Donjon.

### • Le plan mineur

**Moment :** à ne placer que vers la fin du deuxième jour. Une heure ou deux avant le chapitre. Khalid, lui, doit en plus comprendre que ses amis ont fomenté une révolte au sein du camp d'esclaves. Ils en prendront la tête afin de perturber le chapitre. À moins que Khalid ait pu le révéler qu'il a découvert le passage vers le plan où se cache Athanazar. Ils iront alors vers ce plan.
**Déroulement :** il y a deux cas de figure :
Khalid et les Paladins : si comme indiqué ci-dessus ils arrivent à prendre contact et à connaître l'entrée du plan (Seul Khalid le peut ici), ils s'y rendent. Il essayeront de récupérer le Calice du désespoir, et/ou le Phylactère (l'artefact qui contient l'âme du nécromant qui se change en liche), et au passage de tuer la Liche. Athanazar a tous ses pouvoirs. Mais si le Phylactère est détruit, il meurt. Un paladin pourrait donner l'information. Cependant, le plan est gardé par des flagelleurs d'âmes (voir le Monster Manuel) et la lutte peut être ardue. La fuite sera peut-être la seule solution. Si le groupe tue le nécromant, la suite du scénario en sera forcément altérée.
Les quatre PJ : ils ont tout trouvé et décident de se rendre sur place. Khalid suit sûrement. S'il ne le fait pas et essaie de contacter les paladins, il sera trop tard pour eux. Là-bas les gardiens ne se manifestent pas si Kel'mar est avec les PJ (il porte l'emprunte magique de son maître). Soit ils se mettent d'accord pour essayer de tuer le nécromant au travers du Phylactère, soit ils lui font allégeance. C'est à vos joueurs de choisir, ne les influencez en rien. Athanazar leur parlera s'ils n'attaquent pas et leur expliquera ses plans. Sinon, c'est un combat, peut-être même entre PJ. La suite du scénario dépend évidemment de ce qui se passera.
**Conseil au meneur :** ce passage peut amener la fin des PJ. L'entrée du plan est vraiment secrète ! Seul Kel'mar peut en révéler la présence sous la torture. Il ne sait pas si Athanazar y est, il connaît juste cette entrée. Elle est située dans un des souterrains, et il faut tout un rituel pour l'ouvrir. Le plan est une sorte de pic rocheux posé au milieu du vide. Un brouillard à couper au couteau offre une visibilité réduite. Les gardiens attaquent si Kel'mar n'est pas là. Athanazar est au centre d'une sorte de cairn, à environ une centaine de mètres de la dalle d'entrée/sortie. Il se défendra avec vigueur si on l'attaque. Quel que soit l'ennemi, il protégera d'abord le Phylactère. Vos PJ se poseront sûrement des questions s'ils sont ensemble. Lucrétia hésitera peut-être plus longtemps. Khalid peut-être moins. Si celui-ci est avec les paladins par contre, il n'y aura pas vraiment de question.

### • Final

**Moment :** Après le plan mineur, où vers la fin du deuxième jour.
**Déroulement et conseils au meneur de jeu :** soit Khalid et les paladins se sont rendus dans le plan mineur, soit ils ont fui (et dans ce cas ils feraient bien de s'activer pour que le retour d'Athanazar ne se passe pas bien). Ils peuvent déclencher une révolte chez les esclaves comme prévu, mais plus tôt. Ils peuvent essayer de fuir et de rejoindre l'armée du duc Boomgren. Khalid devra ruser et se montrer persuasif, mais cela reste la meilleure solution pour eux. S'ils ne peuvent ou ne veulent pas s'enfuir, ils devront combattre beaucoup de monde. Les paladins seraient assaillis immédiatement, mais pas Khalid, qui peut espérer que ses troupes lui seront fidèles un petit moment. Elles hésiteront en tout cas. Mais la puissante liche qui va donner des ordres va certainement bien les impressionner. Quoiqu'il en soit, ils arriveront peut-être à tuer Athanazar, mais ils ont peu de chance de s'en sortir vivants de toutes façons.
Soit les quatre PJ ont tué Athanazar, soit ils lui obéissent maintenant. Dans le premier cas, laissez-les se dépêtrer avec la situation. Ils peuvent se proclamer nouveaux seigneurs, ou un seul peut le faire avec ou sans l'accord des autres. Dans ce cas, c'est Marc Fruch qui va leur poser problème (Azac t'hull le suivra de toutes façons). Fruch désire savoir si le nouveau seigneur sera fidèle à Iuz. Si les PJ ont pris le Calice du désespoir, l'inquisiteur ne se posera pas la question, il attaquera. Sinon, peut-être qu'ils réussiront leur pari ! Dans le deuxième cas, le chapitre se déroulera normalement, avec les PJ présents (il peut y avoir eu des morts, ou des désertions). Dans tous les cas, Khalid essayera d'attendre le moment opportun pour agir, aider par les paladins et la révolte des esclaves.
**Le final hollywoodien :** si les joueurs ne sont pas allés dans le plan mineur ou en sont revenus sans avoir attaqué le nécromant. Ce dernier attend que Saxif et Kel'mar aient lancé le chapitre, il y a dans le temple un représentant de chaque faction (gnoll, trolls, orques...) et le conseil. Soudain, Athanazar la liche fait son apparition. *A priori*, tout le monde va en rester muet, sauf Marc Fruch. Il sera le premier à demander des comptes. Athanazar ne s'en soucie guère et désigne des personnes du conseil (Ulric et Thraïn s'ils ne sont pas passés par le plan mineur, Saxif de toutes façons). Puis il fait un signe à Lucrétia : soit elle avait compris le message et avait préparé l'intervention de ses assassins, soit aucun assassin n'est présent. Cette dernière hypothèse peut mettre en colère la liche. Fruch a ressenti la présence du Calice du désespoir et accuse Athanazar de trahison envers Iuz. Azact'hull et Ladartus suivront l'inquisiteur. Que feront les PJ ? Un combat risque de s'engager entre les deux camps. La liche ordonne alors à Khalid de faire venir ses troupes. Mais une immense rumeur grandit dans la vallée : ce sont les esclaves qui, grâce aux paladins, se sont libérés. Les troupes de Khalid sont en train de se reprendre un peu et d'essayer de les exterminer, mais ils ont affaire à une marée humaine. De plus, comme un fer chaud dans du beurre, un petit groupe se fraye un chemin vers le temple : les paladins arrivent pour engranger des XP ! Quand ils arrivent, le chaos devrait déjà être bien complet. La lutte entre Athanazar et les fidèles de Iuz ne devra pas être terminée. La liche et l'inquisiteur s'arrêtent de combattre et se retournent vers les intrus : le combat change d'optique. Les PJ devraient logiquement faire de même, mais Khalid les trahira au dernier moment, s'il n'était déjà pas parti avant. Il est important de traduire la confusion qui règnera dans la vallée en général, et dans le temple précisément. L'issue est vraiment incertaine. La plupart des PNJ risquent de mourir, et pour les PJ ce n'est pas vraiment plus rose. D'autant que le duc est à l'entrée de la vallée. Vous pouvez même, si le cœur vous en dit, lancer l'assaut final.

NB : Les meneurs de jeu peuvent demander les caractéristiques des PNJ en envoyant un mail à **hardchem@hotmail.com**

*Auteurs : Olivier Collin et Pierre-Alexandre Vigor,*
*Illustrations : Anne Rouvin*
*Remerciements à l'Œuf Cube et à Fabien pour les corrections*

# La mort et son cheval blanc

Ce module d'initiation pour Donjons & Dragons est prévu pour un groupe d'aventuriers de niveau 1 à 3, de préférence pleins d'initiative et dotés d'un bon score en Équitation. Il se déroule au pays d'Ekbir dans le monde de Faucongris (Greyhawk). La connaissance du Guide d'Ekbir (lire après ce scénario), ou au minimum du chapitre sur Ekbir dans le Living Greyhawk Gazetteer, est indispensable. Il est possible d'adapter le scénario pour un autre monde, mais son objectif est d'introduire les joueurs à la richesse de Greyhawk. Sinon, seul le Manuel des joueurs est réellement nécessaire pour faire jouer cette aventure.



## Synopsis

**Les aventuriers participent à une grande course à cheval organisée par un particulier, pour leur compte ou celui d'un marchand. L'enjeu est le contenu d'un coffre. Les spéculations abondent sur la nature exacte de la récompense. Du coup, de nombreuses organisations et personnalités pas très recommandables s'intéressent à la course.**

## Naissance de nouveaux héros

Le *Guide d'Ekbir* contient tout le nécessaire pour créer des personnages ekbirains intéressants. Vous devez absolument le lire, mais pour commencer, les joueurs peuvent se contenter de comprendre qu'Ekbir est d'inspiration arabe. Il leur est possible de créer des personnages originaires d'autres pays. Celui de Tusmit est dévolu au Québec et la Solandie (*Sunndi*) au Benelux. Cependant, tandis que Tusmit voisine Ekbir et a une longue histoire de contact avec le pays fondé par le prophète Al'Akbar, la Solandie se trouve à l'autre bout de la Flanesse. Bah, les PJ sont de grands voyageurs, c'est bien connu. Haut les cœurs, amis belges !

## La rumeur au galop

Dans tout Ekbir, la rumeur bruisse : Aboun Ety organise une grande course de chevaux ouverte à tous, qu'il dote d'un prix qui reste inconnu. La course dure plusieurs jours et fait traverser de grandes distances aux participants. Cette aventure part du principe que les personnages de vos joueurs (PJ) y participent. Lors de la création des personnages, il faut donc insister sur l'importance de la compétence *Équitation*. Culturellement, elle est très importante pour les Ekbirains, qui sont des amateurs de chevaux de race. S'ils n'en possèdent pas, les PJ se font prêter un cheval (trouvez un prétexte, n'importe lequel ; tous doivent avoir une monture pour participer). Ils peuvent choisir entre des chevaux dociles et faciles à monter, ou des purs-sangs difficiles à maîtriser mais diablement rapides.
Selon les désirs des PJ, ils peuvent se connaître au préalable ou bien sympathiser avant le début de la course et décider de former une équipe pour franchir ensemble le gros du trajet. Voici quelques unes des motivations qui peuvent inciter les PJ à s'inscrire à la course. À vous de les expliquer aux joueurs afin qu'ils se les approprient.

#### a - Le prestige

En raison du bruit fait autour de la course par les voyageurs et les nobles, le vainqueur deviendra automatiquement une personnalité d'Ekbir. Le prestige lié à la victoire lui permettra d'impressionner les hommes et de séduire les femmes. Or, les femmes d'Ekbir sont les plus belles du monde.

### Comment faire jouer ce scénario ?

**Faute de place, la course n'est pas décrite lieue par lieue. Le scénario fournit une structure sur laquelle vous pouvez superposer des rencontres de monstres, des incidents, des épisodes de concurrence entre cavaliers impitoyables, etc. Il vous faut aussi gérer la progression des PJ suivant la qualité de leurs montures, leur réussite à des jets d'*Équitation* et l'itinéraire qu'ils choisissent. De même, le voyage dure plusieurs jours et les PJ doivent trouver des endroits où dormir, monter la garde si besoin, etc. Le thème général du scénario est : l'avidité meut le monde et incite à commettre des actions mauvaises, mais seules les quêtes désintéressées sont ici récompensées. Le rôle (en réalité anecdotique) d'Hourayra la vengeresse doit planer comme une ombre sur la course. C'est une fausse piste pour des PJ qui pourraient croire qu'Hourayra va tuer tous les participants les uns après les autres, ce qui est faux.**

#### b - L'enjeu

Le premier cavalier à franchir la ligne d'arrivée gagne le prix de la course. Aboun Ety a déclaré qu'il s'agissait du contenu d'un coffre. En raison du passé du qadi, beaucoup pensent que le coffre contient un objet magique de valeur. D'autres arguent de la richesse d'Ety pour supputer que le coffre contient une forte somme d'argent. Les spéculations les plus folles courent. Dans ce contexte, les PJ peuvent croire qu'il s'agit d'un prix qui pourrait les intéresser fortement et décider spontanément de participer à la course.

#### c - Le mercenariat

Les PJ deviennent employés d'un riche Ekbirain qui, pour une certaine raison (maladresse à cheval, désir de discrétion), ne compte pas participer à la course lui-même et les recrute pour le représenter. La spéculation et les rumeurs sur l'enjeu de la course incitent tout ce qu'Ekbir compte d'important à envoyer un coureur le représenter (officiellement ou secrètement). C'est une manière pour le meneur de jeu de présenter aux joueurs le Mouqollad, le Zashassar, les familles royales, les Paynim, etc, afin de les familiariser avec Ekbir.
Le PJ n'est pas forcément rémunéré. Il peut participer sous la contrainte. Par exemple, un personnage pourrait avoir séduit une fille d'une famille royale, et le père tente de le faire tuer en lui imposant des épreuves toutes plus difficiles les unes que les autres, à commencer par cette course : le PJ doit en rapporter l'enjeu au père sinon il sera décapité.

## Qui est Aboun Ety ?

Les PJ peuvent se renseigner sur l'organisateur de la course. Les informations suivantes sont précédées du degré de difficulté (DD) du jet de *Renseignements* nécessaire pour les obtenir. N'oubliez pas d'adapter le DD en fonction des circonstances. Un magicien conjurateur ekbirain, par exemple, obtient un bonus de 10 à son jet.
**2** – Aboun Ety est un qadi, un prêtre sédentaire d'Al'Akbar. Il mène une existence monacale dans un village du Darboz.
**8** – Ety est très riche.
**12** – Autrefois, Ety était un conjurateur. Il appartenait au Zashassar.
**18** – Les circonstances qui ont entouré le départ d'Ety sont troubles, mais la rumeur dit que le Zashassar a désapprouvé l'attitude d'Ety. Actuellement, son appartenance au clergé d'Al'Akbar le protège de toute représaille.
**22** – Au sein du Zashassar, Ety se chargeait de protéger des objets magiques de l'attention des puissances ennemies d'Ekbir.

## Le Mouqollad

La puissante organisation commerciale veut mettre la main sur l'enjeu de la course, pour le revendre ensuite au plus offrant. Il s'agit d'une opération parfaitement légale et qui promet un bénéfice juteux si les rumeurs sur la nature exceptionnelle du prix se vérifient.
Le coureur du Mouqollad s'appelle Rachud Ullan. Ses caractéristiques sont celles d'un Concurrent sans scrupules avec *Équitation* +6 et *Intimidation* +3. Ses valeurs de combat de mêlée sont augmentées de 2 points par sa Force de 14. Il monte un étalon alezan. Il dispose d'une bourse de cent coupes (pièces d'or) qu'il est prêt à utiliser pour acheter ses concurrents.






## La famille Kalimbramallam

Opposée au Mouqollad, cette famille royale a pour priorité d'empêcher le cartel marchand de s'emparer de l'enjeu. Gagner le prix de la course serait intéressant, mais ce n'est pas une priorité absolue.
Le coureur des Kalimbramallam s'appelle Zoth Zoun. Ses caractéristiques sont celles d'un Concurrent sans scrupule avec *Équitation* +6. Il dispose de deux comparses ayant les caractéristiques d'un Concurrent sans scrupules. Il monte *Crinière de la nuit*, un étalon noir.

## D'autres familles nobles

Une quarantaine de coureurs se réclament de familles nobles. Ils ont tous des caractéristiques de concurrents sans scrupule. Les cavaliers sont censés se conduire avec distinction, mais bien souvent ils vont faire des coups bas et profiter des opportunités, voire tricher ou abuser de l'esprit de la course (par exemple grâce à des palefreniers qui leur confient des chevaux frais le long du voyage). Cela justifie l'attitude de certains participants méfiants, qui voyagent en groupe. Il y a de multiples opportunités de jeu liées aux mauvais coups et trahisons des uns, aux actes de noblesse des autres...

## Le Zashassar

Aboun Ety est un membre du Zashassar à la retraite. L'organisation des magiciens d'Ekbir redoute qu'il n'offre comme enjeu un artefact du Zashassar qui aurait échappé à l'inventaire. Au sein de l'organisation des magiciens d'Ekbir, Ety s'occupait en effet de la garde des objets magiques. Peu désireux de se risquer personnellement dans la course, les magiciens embauchent des mercenaires qui doivent gagner la course à tout prix. Une dizaine de concurrents sans scrupule leur sont inféodés. Lors de la course, ils se diviseront en deux équipes qui prendront chacune un chemin différent.

## Dizra Hourayra, la vengeresse

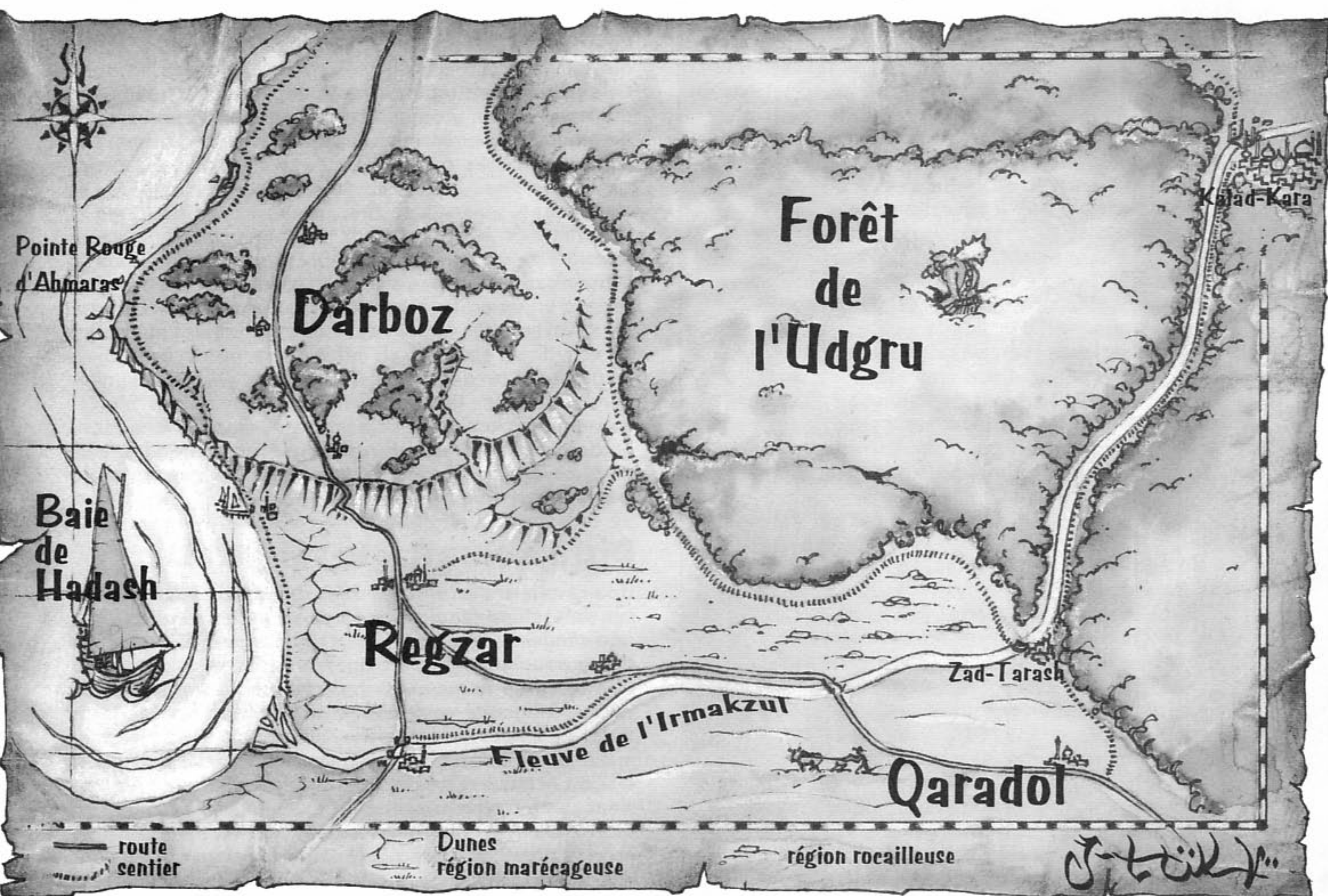
Une cavalière s'est inscrite à la course. Elle voyage seule sur un étalon blanc et refuse de courir en équipe. C'est une vengeresse énigmatique et silencieuse. Elle a appris qu'un doppleganger participait à la course et elle a l'intention de le démasquer et de le tuer. Durant toute la course, elle reste comme un point d'interrogation pour tous les autres participants : inintéressée par le prix, inaccessible à la corruption, menaçante, dangereuse si elle est attaquée, infatigable... (Cependant, elle ne parvient pas à trouver sa cible.)
Dizra Hourayra a un passé aristocratique. Il est possible qu'un PJ d'ascendance noble la reconnaisse pour l'avoir vue il y a longtemps. Elle avait alors un époux et des enfants. Elle disparut de la circulation peu après la tragique fin de ceux-ci, tués par un meurtrier inconnu. Mais les épreuves qu'elle a subies ont tellement marqué sa physionomie qu'il est plus probable que Dizra ne soit pas reconnue (*Connaissances (noblesse et royauté)* DD 22).

## Tahab le Pur, cavalier des steppes méridionales

Lorsqu'il apparaît pour la première fois à la pointe rouge d'Ahmaras, ce fier Paynim ne laisse aucun doute sur ses chances de rafler la victoire. Né sur un cheval, Tahab monte Pierreux, un étalon fougueux, incontestablement le plus beau de tous ceux assemblés. Et si Tahab le Pur tombait amoureux d'un PJ féminin, ou le contraire ?

## Quand se déroule la course ?

Quand vous voulez. N'oubliez pas qu'il est nécessaire d'adapter le scénario en fonction de la saison à laquelle se déroule la course. Si vous jouez en hiver, par exemple (quelle idée !), il peut y avoir de la neige et la température est très basse. Si vous jouez en été, les paysans désœuvrés acclament les coureurs le long des chemins, et leur rendent service (hospitalité, eau et nourriture, orientation, premiers soins). Si vous jouez en automne, ils sont tous aux champs. La campagne vivante se situe actuellement en 591.




## Le parcours

La course commence à la pointe rouge d'Ahmaras et finit à Zad-Tarash, un village à la lisière méridionale de l'Udgru, la grande forêt d'Ekbir, et situé sur l'autre rive du fleuve Irmaksul. Les PJ peuvent se procurer une carte du pays. Des copies en sont vendues 5 coupes pièce par Haraf Al'Ataf (*Détection* +1, *Diplomatie* +1), un cartographe qui se trouve à la pointe rouge d'Ahmaras pour l'occasion. Donnez une photocopie de la carte aux PJ qui l'auraient acquise, et proposez-leur de réfléchir sur leur trajet.

## La pointe rouge d'Ahmaras

Un camp de tentes a été installé par les domestiques d'Aboun Ety, et par ceux des nombreux aristocrates venus assister au départ de leurs favoris et engager des paris sur l'issue de la course. Les PJ peuvent engager des paris. Tahab le Pur est donné gagnant à un contre cinq.

Des équipes se forment spontanément : des cavaliers sympathisent pour faire ensemble la majeure partie du voyage. Ils essaient de choisir des partenaires qui ne les ralentissent pas, puissent combattre les éventuels brigands rencontrés et qu'ils puissent vaincre à la course lors d'un sprint final. Les PJ pleins de prestance peuvent être sollicités, mais à moins que vous n'acceptiez de leur faire jouer le scénario séparé, suggérez-leur par la voix d'un personnage non joueur (PNJ) de former une équipe en mettant en avant leurs complémentarités.

## Le règlement de la course

L'inscription à la course coûte une coupe. Le gagnant est le premier cavalier à franchir la ligne d'arrivée. Le coffre se trouve dans une petite tente où les participants peuvent entrer pour le regarder un petit peu (il est interdit de toucher le coffre). Il est gardé en permanence par quatre gardes armés de lances courtes à l'intérieur, et autant à l'extérieur. La tente se trouve au milieu du camp, ce qui rend suicidaire toute tentative de vol. De plus, l'intérieur du coffre est protégé des regards indiscrets avec un sort de *Dissimulation d'objet*. Aboun Ety lance toujours des sorts d'*Antidétection* et de *Détection de la scrutation* lorsqu'il doit le manipuler.

## L'invitation à la foi

Aboun Ety engage tous les participants à prier Al'Akbar sur la ligne de départ avant le début de la course. Il demande à l'assemblée de prier avec lui pour la paix et la prospérité d'Ekbir. Les participants doivent reprendre à voix haute les versets cités par le qadi. Demandez à tous les PJ qui obtem-




pèrent (la présence à la cérémonie est facultative) s'ils prient avec sincérité. À chaque cérémonie similaire dans la suite du scénario, demandez si les PJ prient avec sincérité.

## L'incident

Durant la cérémonie de prière qui précède l'ouverture de la course, un devin réputé fait une déclaration de mauvais augure : l'ombre de la mort plane sur la course, et il a le visage d'une femme. La nouvelle se répand à grande vitesse dans le camp. Les participants se mettent à recenser les cavalières qui participent. Certains aristocrates méfiants font pression sur elles pour les obliger à abandonner la course. Une seule (Hourayra) refuse (à coups de poings). Elle suscite la crainte par son mutisme et la détermination farouche qui se lit dans ses yeux.
Si un PJ est une femme, elle est également harcelée par quelques seigneurs hautains qui lui expliquent qu'Al'Akbar est mécontent de la participation d'une femme à cette course et lui ordonnent de s'en retirer. Un simple jet d'*Intimidation* DD10 suffit à faire fuir ces hommes qui n'ont de noble que le nom.



## Le grand départ

Une centaine de cavaliers partent vers l'Est. Chacun peut choisir de passer plutôt par les plateaux du Darboz (plus direct) ou par les champs du Regzar (petit détour). Où qu'ils passent, ils croisent un talesmi sur leur route (un prêtre itinérant de la Foi Exaltée), qui les invite à suspendre leur course durant une heure pour prier avec lui. Rares sont les fidèles à accepter. Le talesmi soigne quiconque en fait la demande.

## La mort de Tahab

L'expérience de cavalier du Paynim fait si peu de doute que c'est le favori de la course. Du coup, les concurrents les moins scrupuleux décident de l'assassiner. Ils galopent à sa suite, ne relâchent pas leur effort, et l'attaquent pendant son sommeil dans le Darboz. Il parvient malgré tout à les mettre en fuite et à se réfugier dans une grotte, mais il est mortellement blessé. Les PJ ont la possibilité d'entendre parler des projets des cavaliers meurtriers à Ahmaras, et de se lancer à l'aide du cavalier des steppes. Si c'est le cas, ils ne peuvent empêcher sa mort, mais ils peuvent capturer ou tuer ses cinq assaillants. Par reconnaissance, Tahab leur donne son étalon, Pierreux, avant de mourir. Il leur faut cependant dompter l'animal, rendu fou par la douleur. Sur un jet de *Dressage* DD 17 réussi, Pierreux comprend que la meilleure façon d'honorer la mémoire de Tahab est de courir avec son nouveau maître. Pierreux est un étalon exceptionnel.

## Partage de midi

Le second choix d'itinéraire se fait entre le passage direct à travers la forêt, le chemin qui contourne la forêt ou un chemin qui passe plus au sud encore. Les PJ sont informés du meurtre de Tahab par d'autres concurrents s'ils ne sont pas au courant. Si les PJ n'ont pas assisté à la scène et s'ils n'ont pas pensé à vérifier les traces de sabot qui entourent son cadavre (*Pistage/Sens de la nature* DD13), ils peuvent penser, comme la quasi-totalité des autres concurrents, que c'est la sinistre cavalière qui a commis le crime. Du coup, les esprits s'échauffent et une dizaine de concurrents décident de faire la peau à celle-ci. Les PJ peuvent se joindre à eux pour tuer la femme, ou au contraire se dresser contre eux pour la protéger. Hourayra prend le chemin qui contourne l'Udgru.

## Les dangers de la forêt

Les décisions du calife n'ont pas cours dans la grande forêt de l'Udgru. C'est le pays des bêtes sauvages et des brigands bûcherons, des villages secrets de charbonniers et des criminels en fuite. Tous les cavaliers qui y entrent et qui ne parviennent pas à échapper à la vigilance de brigands aussi nombreux qu'eux (voir le guerrier humain page 9 du "Nécessaire de survie" du *Manuel des joueurs*) sont confrontés à une demande de droit de passage d'une coupe par personne.

## Tête de mort

Des petits malins ont disposé une tête de mort au bout d'une pique sur le sentier rocailleux mais verdoyant qui contourne l'Udgru. Le crâne sert visiblement d'avertissement et la majorité des concurrents décide de ne pas tenter le diable et de faire une grande boucle par les champs du Qaradol. Mais la menace est vide.
Hourayra emprunte ce chemin, et elle tue tous les concurrents qui tentent de s'en prendre à elle, sauf si les PJ font pencher la balance en sa défaveur.

## Le pont piégé

En lisière de l'Udgru, le pont de bois qui mène à Zad-Tarash est piégé par quelques sbires de concurrents sans scrupules, qui pensent ainsi éliminer les cavaliers les plus rapides. Il est soigneusement scié afin de s'effondrer lorsqu'un cheval passe dessus. Les cavaliers qui tombent dans le piège risquent de se noyer lorsque le pont s'écroule. Ils doivent au moins réussir un jet de Réflexes DD18 pour éviter de subir 1d10 points de dégâts, et d'*Équitation* DD17 pour sauter de leur monture.

## Le grand détour

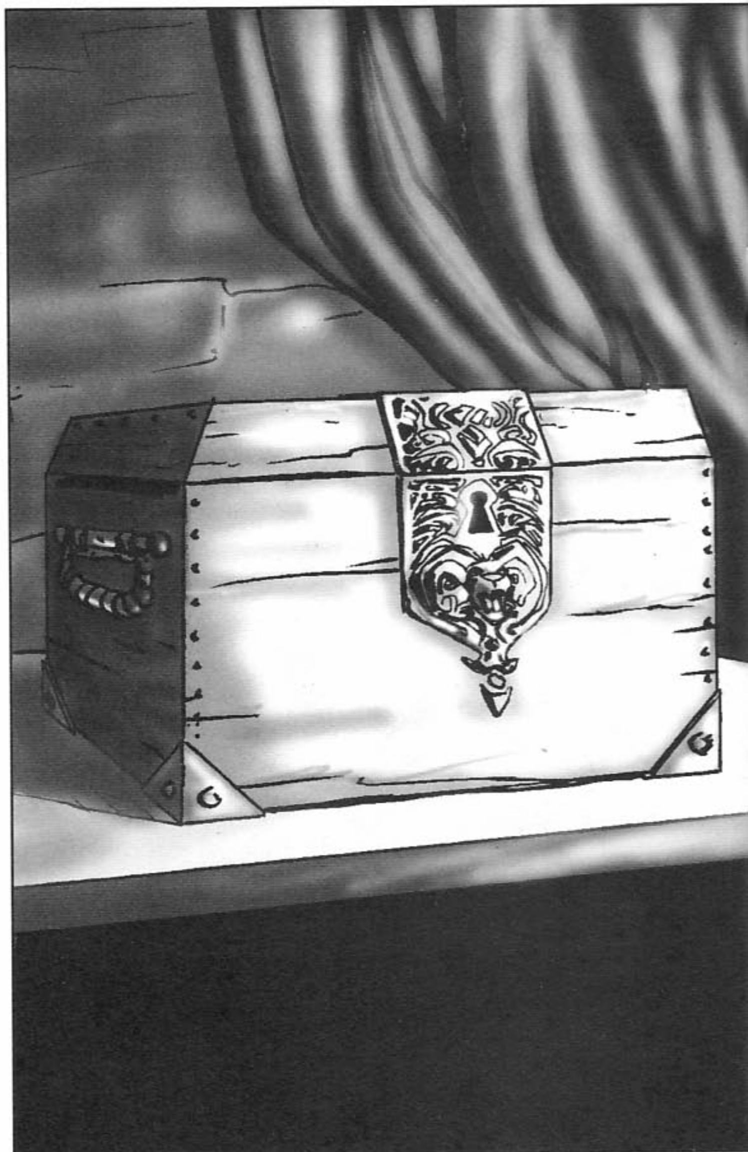
Les concurrents qu'effraient les deux chemins précédents prennent au sud jusqu'à ce qu'ils trouvent un pont (parfaitement sûr), puis remontent le long de l'Irmaksul par la province du Qaradol, vers le nord en direction de l'Udgru. Ils arrivent probablement bien après les audacieux qui ont emprunté les chemins au nord et survécu au piège du pont.

## L'arrivée à Zad-Tarash

A partir du moment où les poteaux et les tentes de la ligne d'arrivée sont en vue, tous les PNJ abandonnent tout esprit d'équipe et cravachent leurs montures pour être les premiers à passer la ligne d'arrivée. Celui qui obtient le plus gros score d'*Équitation* gagne la course. Si vous aimez sonoriser vos parties de jeu, c'est le moment ou jamais ! Au fur et à mesure que les chevaux approchent de la ligne d'arrivée, le temps semble ralentir...
Le vainqueur de la course est aussitôt félicité par Aboun Ety, qui est arrivé sur les lieux il y a longtemps, téléporté par un ami magicien. Le qadi organise une prière collective, puis donne une clé richement ciselée au vainqueur et l'invite à prendre possession du prix. Le vainqueur entre seul à l'intérieur de la tente où se trouve le coffre, à moins qu'il ne désire être accompagné (les gardes quittent la tente). Lorsqu'il ouvre le coffre, il découvre... rien du tout ! Libre à lui de réagir comme il l'entend et d'annoncer publiquement ou non ce qu'il a gagné. Si quelqu'un questionne Aboun Ety ou l'interpelle sur cette "*manifestation d'avarice*", il explique qu'il s'agit d'une parabole sur la vanité des richesses.

## Option : meneur généreux

**Vous pouvez attribuer une récompense plus substantielle au PJ qui aurait gagné la course. Il suffit de tirer un trésor de niveau 5, page 10 du "Nécessaire de survie".**



Si les personnages qui ont fini la course (en tête ou non) approuvent le choix de l'enjeu par Aboun Ety et disent en approuver la valeur, et qu'ils ont participé avec sincérité aux trois cérémonies de prières qui ponctuaient la course, ils gagnent en sagesse et en expérience. Chacun gagne autant d'expérience que s'il avait vaincu un monstre unique de facteur de puissance (FP). Si les PJ apprécient la leçon mais n'ont pas assisté aux cérémonies, le gain correspond à un monstre de FP 1/3.

## Et après ?

La folie de l'avidité – après la fin de la course, le vainqueur et ses compagnons sont poursuivis par des entités ou des organisations qui veulent s'emparer du prix de la course. Personne ne les croit quand ils disent que le coffre ne contenait rien. Certains, persuadés que le vainqueur détient un artetact, sont prêts à le poursuivre jusqu'au bout du monde.
Naissance d'une tradition – Devant le succès remporté par sa course, Aboun Ety décide de renouveler l'expérience l'année





suivante. Cette fois-ci, les organisations avides n'ont pas envoyé de représentant. Et cette fois-ci, le coffre contient un trésor de très grande valeur matérielle.

## Pour participer à la campagne vivante

Ce module peut constituer un point d'entrée dans la campagne vivante de Greyhawk. Si vous et vos joueurs désirez partager des aventures dans le même monde que des milliers d'autres rôlistes, c'est possible. Rendez-vous sur le site web **http://www.ekbir.org** pour découvrir toutes les modalités, qui sont aussi disponibles sur la liste de discussion backstab@yahoogroups.com.

*Auteur : Cyril Pasteau, avec l'aide de Gaël Richard*
*Carte : Bertrand Bès d'après une carte de Stéphane Tanguay*
*Ce scénario est dédié à Guillaume Faure, roi du dada et prince des moulons, ainsi qu'à Rocky et à la pratique du bouche-à-bouche*

## Héros et vilains

### Aboun Ety - Magicien abjurateur 7 / Prêtre d'Al'Akbar niveau 2. Humain baklunien. 61 ans.

**Points de vie** : 27
**Initiative** : 10
**CA** : 12 (anneau de protection +2)
**Attaques** : bâton +3, Tir +4
**Dégats** : bâton 1d6-1, critique x2.
**Jets de sauvegarde** : Ref + 2, Vig + 5, Vol + 14
**Caractéristiques** : **For** 8 **Dex** 10 **Con** 10 **Int** 17 **Sag** 18 **Cha** 14
**Compétences** : Artisanat (fabrication de serrures) +8, Artisanat (orfèvrerie) +7, Concentration +6, Connaissance des sorts +10, Connaissances (mystères) +10, Connaissances (plans) +7, Connaissances (religion) +9, Détection +6, Diplomatie +3, Équitation +2, Perception auditive +6, Premiers secours +5, Scrutation +6
**Langue connue** : baklunite, commun, draconien, céleste
**Dons** : *Arcane Defense* (illusion) *, *Cooperative Spell* *, Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins, Extension de durée, Vigilance, Volonté de fer.
**Tome and Blood*
**Alignement** : loyal bon
**Équipements** :
**Sorts profanes** : 5x0 (Détection de la magie, Détection du poison, Lecture de la magie, Résistance, Signature magique), 6x1 (Alarme, Bouclier, Compréhension des langages, Détection des morts-vivants, Protection contre le Chaos, Protection contre le Mal), 5x2 (Détection de l'invisibilité, Dissimulation d'objet, Invisibilité, Protection contre les projectiles, Verrou du mage), 4x3 (Antidétection, Clairaudience/clairvoyance, Dissipation de la magie, Immobilisation de personne), 2x4 (Ancre dimensionnelle, Détection de la scrutation).
**École interdite** : Évocation.
**Livre de sorts** : Contient tous les sorts mémorisés par Aboun Ety, plus tous les sorts d'abjuration de niveau 0 à 3 du *Manuel des joueurs*, sauf Protection contre la Loi et Protection contre le Bien.

**Sorts divins** : 4x0 (Assistance divine, Création d'eau, Purification de nourriture et d'eau x2), 4x1 (Bénédiction de l'eau, Injonction, Perception de la mort, Protection contre le Mal).
**Sphères** : Bien et Protection.
Dans sa jeunesse, Aboun était un magicien impétueux. Il a pris sa retraite et cessé ses activités il y a deux ans, suite à un épisode d'illumination religieuse. C'est maintenant un sage qadi au service de la Foi Exaltée. Son titre officiel est : Aïdyn Aboun Ety, humble qadi.

### Concurrent sans scrupules

**Guerrier niveau 1. Humain baklunien. De 17 à 32 ans.**
**Points de vie** : 10
**Initiative** : 11
**CA** : 11 (armure matelassée +1)
**Attaques** : cimeterre +1, arc court +1, 20 flèches
**Dégats** : cimeterre dégâts 1d6, critique 18-20/x2, arc court dégâts 1d6, critique x3
**Jets de sauvegarde** : Ref + 0, Vig + 0, Vol - 1
**Caractéristiques** : **For** 11 **Dex** 11 **Con** 10 **Int** 10 **Sag** 9 **Cha** 11
**Compétences** : Équitation +4, Dressage +3, Natation +1
**Langue connue** : baklunite
**Dons** : Combat monté, Esquive et Attaque au galop ou Tir monté
**Alignement** : neutre

### Dizra Hourayra

**Aristocrate/Rôdeuse niveau 1/4. Humaine baklunienne.**
**Points de vie** : 23
**Initiative** : 11
**CA** : 12 (armure de cuir +2)
**Attaques** : cimeterre de famille (arme de maître) +5, javeline +4
**Dégats** : cimeterre de famille dégâts 1d6-1, critique 18-20/x2, javeline dégâts 1d6-1, critique x2
**Jets de sauvegarde** : Ref + 1, Vig + 5, Vol + 2
**Caractéristiques** : **For** 8 **Dex** 11 **Con** 12 **Int** 11 **Sag** 9 **Cha** 14
**Compétences** : Détection +1, Diplomatie +3, Équitation +6, Empathie avec les animaux +6, Escalade +1, Natation +2, Perception Auditive +1, Premiers Secours +1, Psychologie +0, Représentations (Instrument) +5, Saut +1, Sens de la nature +0, Sens de l'orientation +1
**Langues connues** : baklunite, commun.
**Dons** : Attaque au galop, Botte secrète (cimeterre), Combat monté, Pistage
**Alignement** : neutre
**Ennemi favori** : Métamorphes.

### Tahab le Pur

**Paladin niveau 2. Humain baklunien. 24 ans.**
**Points de vie** : 19
**Initiative** : 14
**CA** : 13 (dextérité +2, grâce divine +1)
**Attaques** : pique +3, javeline +4
**Dégats** : pique dégâts 1d8+1, critique x3, javeline dégâts 1d6+1, critique x2
**Jets de sauvegarde** : Ref + 2, Vig + 4, Vol + 1
**Caractéristiques** : **For** 13 **Dex** 14 **Con** 13 **Int** 9 **Sag** 11 **Cha** 13
**Compétences** : Connaissances (religion) +1, Dressage +3, Équitation +7
**Langues connues** : dialecte paynim amiride, baklunite.
**Dons** : Attaque au galop, Combat monté
**Alignement** : loyal bon.

# Plus qu'une campagne, une communauté

**Living Greyhawk est une campagne de jeu de rôle impliquant des centaines de groupes de joueurs au sein d'un décor interactif (*). Chaque région du monde de Greyhawk correspond à une région du monde réel, où une Triade se charge de gérer les interactions et les scénarios. Aux États-Unis, le succès est au rendez-vous. En France, la lenteur des traductions ne favorise pas l'essor de cette initiative.**

## Comment ça marche ?

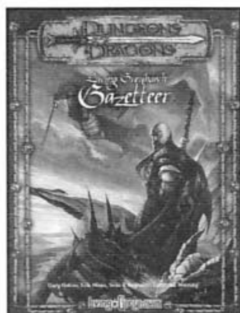
C'est encore bien confus pour le moment, et la RPGA complique les choses en modifiant le mois dernier ses formules de cotisation. Alors que n'importe qui pouvait auparavant participer à une partie de la campagne vivante et voir évoluer son personnage, il devient nécessaire de payer les 5 dollars annuels (5 euros) de l'abonnement de base. Le *Living Greyhawk Journal* (voir encart) disparaît et est intégré à *Dragon*, le magazine mensuel d'articles et d'aides de jeu ; l'abonnement à *Dragon* coûte 25 dollars. (Le magazine *Polyhedron* disparaît et est intégré à *Dungeon*, le recueil mensuel de scénarios.) Faut-il se réjouir de cette dilution du *Journal* spécialisé dans un *Dragon* œcuménique ? Personnellement j'en doute, mais l'avenir seul le dira. En tout cas, une communauté de fans très actifs font bouger les choses sur la Toile.

Concrètement, les meneurs impliqués dans la campagne vivante font remonter à la Triade locale les informations sur les personnages qui ont gagné des objets magiques, accompli des exploits, etc. La Triade peut délivrer des certificats que les joueurs peuvent trimballer avec eux dans n'importe quelle partie de la campagne vivante et qui prouvent, par exemple, que leur personnage détient tel objet magique.




## Le Guide d'Ekbir

Gaël Richard et Loïc Feitz, de la Triade française (**), ont écrit un petit bijou d'érudition gryfalcologique. Le *Guide d'Ekbir* décrit en large, en long et en travers la nation réservée aux Français dans le cadre de la campagne vivante Greyhawk. Il s'agit de la patrie de la Foi Exaltée, une religion proche de l'islam. Ses habitants sont des Bakluniens, une ethnie de type arabe. La terre d'Ekbir a un climat tempéré ; l'ancien empire baklunien, complètement détruit par une catastrophe magique, est désormais un vaste désert plus au sud. Le *Guide d'Ekbir* a l'avantage d'être un supplément pour la troisième édition de *D&D*, en français s'il vous plaît, et qui présente assez d'éléments pour jouer longtemps, même s'il n'y a pas de scénario fourni à l'intérieur. Il décrit notamment avec minutie la cité d'Ekbir, la deuxième plus grande de la Flanesse (le continent où se déroule la campagne vivante). Ces 75 pages PDF de pur bonheur sont téléchargeables gratuitement sur **http://www.ekbir.org**. À l'heure où vous lisez ces lignes, la seconde version devrait être parue.




## Ce qui est paru

Question supplément, oubliez le *Gazetteer* publié par Wizards of the Coast (Backstab n°24) et procurez vous sans plus tarder le *Living Greyhawk Gazetteer* de la RPGA (Backstab n°28). Son seul défaut est d'être en anglais et de ne pas contenir d'aventure d'introduction au monde. Le francophone pur doit se contenter de suppléments de la seconde édition.

Il n'est pas nécessaire de payer 30 dollars par an (abonnement RPGA + *Dragon*) pour participer à la campagne vivante. Néanmoins, le *Living Greyhawk Journal* est une véritable bible sur Greyhawk, dirigée par Erik Mona, alias Iquander. Imaginez Greg Stafford qui pondrait un prozine gloranthien régulièrement. Chaque numéro du *Living Greyhawk Journal* contient un point sur les derniers événements survenus dans le monde de Faucongris. Les quatre numéros déjà parus regorgent d'informations intéressantes. Le dernier en date décrit entre autres les Silencieux de Kéolande et le quartier universitaire de la ville de Faucongris.

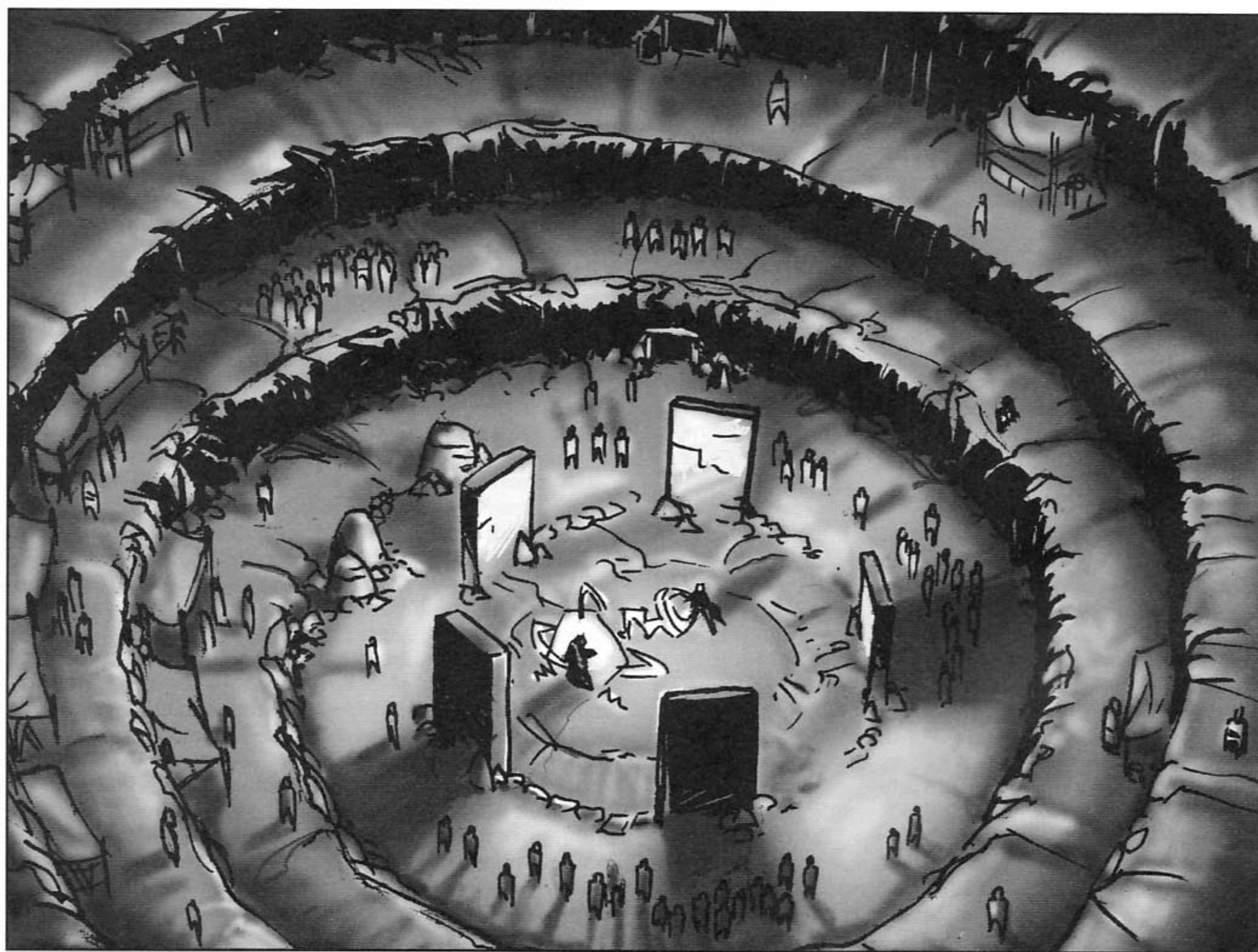



** C'est donc un MMPORPG : Massively Multi Player Offline Role-Playing Game.*
*** Qui recrute. Pour les contacter, écrivez à gael.loic.richard@wanadoo.fr. Vous pouvez aussi vous abonner à la liste de discussion lg-ekbir en envoyant la commande SUBSCRIBE LG-EKBIR dans le corps ou le sujet du message à sympa@netultra.net. Le site* ***http://www.ekbir.org*** *est incontournable, de même que l'excellent site d'un p'tit Iquander francophone, Armenfrast :* ***http://armenfrast.free.fr.*** *À mettre dans les favoris aussi :* ***http://perso.netultra.net/ggf.*** *Enfin, les sites en anglais sont nombreux et excellents, de* ***http://www.oerth.com*** *au nouveau* ***http://www.canonfire.com***

*Auteur : Cyril Pasteau*

# Le Concilium Magicum

On parle beaucoup de conventions ces derniers temps dans Backstab (Gama, Origins, Gen Con, etc.), une bonne raison qui nous pousse aujourd'hui à traiter leurs homologues med-fan. Un congrès de magie est en effet l'endroit rêvé pour faire des rencontres, disputer un duel ou refourguer un objet dont on n'a plus l'utilité. On peut aussi s'y rendre pour trouver un maître, un élève ou quelques potions à prix réduit.



## Avertissement

**Nous avons conçu cette aide de jeu pour D&D3 de façon à faciliter son intégration dans la plupart des univers de jeu connus. C'est pour cette raison que nous avons écarté de ces pages toute référence à des nations ou divinités particulières. Avec un peu de travail, vous pouvez aussi l'adapter pour un autre JDR.**

## L'académie des sciences originelles

Au jour de la multiplication des guildes sur le continent, une profession souffrit plus que toute autre de l'orgueil de ses membres. Magiciens et ensorceleurs refusaient catégoriquement de mettre leurs ressources en commun, à tel point que les rares initiatives se soldèrent par des duels et des incendies meurtriers. Jusqu'au jour où trois archimages décidèrent de s'associer...

On ignore aujourd'hui encore les circonstances de la rencontre d'Ashara Sennacherib, Thorkell et Al-Kamil Yousouf, mais leur œuvre parle d'elle-même puisqu'en un peu moins de vingt ans, ils ont réuni une centaine d'écoles de magie éparpillées sur le continent et une collection exceptionnelle de sorts, d'objets magiques et d'archives relatives au Grand Art.

L'académie des sciences originelles, ou *academia scientiarum ingenitarum*, est aujourd'hui dirigée par les plus puissants magiciens du continent. Les sept archimages qui y siègent répartissent leur temps entre les réunions du conseil et l'administration des écoles. Ils voyagent énormément et disposent d'un vaste réseau d'espionnage qui leur permet d'anticiper les menaces contre lesquelles aucun royaume ne pourrait résister sans support magique.

L'académie n'est pas d'un naturel interventionniste. Chaque école dispense son savoir comme bon lui semble. Elles doivent par contre s'acquitter d'une cotisation annuelle, s'astreindre à communiquer régulièrement le résultat de leurs recherches à leurs pairs, et permettre à leurs élèves de participer au *concilium magicum* (congrès magique) au moins trois fois dans leur vie. Enfin, en cas de conflit généralisé, elles doivent mobiliser leurs ressources pour combattre aux côtés des autres écoles.

## Le concilium magicum

Malgré l'engouement de la noblesse pour la magie, les écoles ont longtemps souffert de la mauvaise image du Grand Art auprès du peuple. Pour remédier à cela, l'académie des sciences originelles a créé son *concilium magicum*.

Organisé tous les deux ans, ce congrès magique réunit praticiens et profanes, dans un lieu différent à chaque fois, et aménagé spécialement pour l'occasion. L'événement est particulièrement plébiscité par le grand public. On vient de loin pour assister aux démonstrations magiques, et surtout pour soumettre ses enfants à l'examen d'entrée dans les écoles de magie. La démarche des magiciens est plus pragmatique : ils se rendent au *concilium magicum* pour faire leurs emplettes (potions, parchemins, objets magiques, composantes, etc.), présenter une attraction, participer aux concours ou défier leurs collègues afin de prouver la supériorité de leur école.

L'organisation du congrès a ceci de particulier qu'elle sert parfois d'examen de passage à un aspirant au titre d'archimage. Le jury composé des sept membres du conseil évalue alors les performances du candidat selon plusieurs critères : connaissances magiques, choix et aménagement du site, fréquentation de la manifestation, etc. Il doit aussi réaliser un bâtiment réputé inviolable, créé magiquement et destiné au stockage des biens les plus précieux des exposants. La touche finale de ce grand œuvre nécessite le lancement d'une version améliorée (lire : de niveau 9 et avec une zone d'effet étendue) du sort *verrou dimensionnel* [1] que l'apprenti doit maîtriser dès la première lecture.

## La dixième édition

Cette année, le *concilium magicum* se tient à quelques kilomètres d'une capitale d'Orient. Le site choisi est une ancienne mine à ciel ouvert. L'organisateur s'appelle Valek Biatnik. C'est un nécromancien originaire du Sud, qui tient coûte que coûte à conquérir le titre d'archimage. Pour le moment, il a réussi toutes les épreuves préparées par le conseil académique. Il s'est même illustré en réalisant une "campagne publicitaire" révolutionnaire (des volatiles morts-vivants ont disséminé des tracts sur tout le continent) et en mettant à jour un cercle de pierres runiques millénaire. Mais ce n'est qu'à l'aube du huitième et dernier jour de la manifestation que le jury annoncera les résultats.

### Si la situation dégénère...

**La sécurité du *concilium* est assurée par les élèves de Valek Biatnik. Les patrouilles sont composées de grands squelettes (3 DV, 20 pv) et de zombis (5 DV, 35 pv) encadrés par des nécromanciens de niveau 5 à 7, ce à quoi il faut rajouter un golem de pierre et une compagnie de mercenaires minotaures d'une trentaine de membres (barbares de niveau 2 à 6).**

## Les stands

- **Les commerces :** on trouve une multitude d'échoppes éparpillées sur le site. Certaines se limitent à de simples étalages, d'autres s'enfoncent profondément sous terre. Les marchandises mises en vente sont assez variées puisqu'elles vont du matériel courant (encre, parchemin, équipement de laboratoire, sacoches à composantes, tubes à parchemins, etc.) aux denrées les plus précieuses (objets magiques, potions, parchemins, livres de sorts, composantes, etc.). Les tarifs pratiqués sont de 5 à 10% plus chers que le *Manuel des Joueurs* et le *Guide du Maître*. La valeur des articles enchantés disponibles dépasse rarement les 1 500 (parchemins), 3 000 (anneaux), ou 5 000 po (autres objets). Tous les commerçants ont été soigneusement sélectionnés par l'académie, qui leur octroie un stand en échange d'une taxe et d'un pourcentage sur les recettes. Toute vente sauvage est rigoureusement interdite et sévèrement sanctionnée. Pour éviter les ennuis, certains exposants négocient le droit d'acheter et/ou d'échanger des articles.

- **Les artisans :** le *concilium* réunit les plus prestigieux maîtres et compagnons parmi lesquels tailleurs, ébénistes, potiers, forgerons, joailliers, artificiers, inventeurs et taxidermistes. Ils proposent un éventail toujours plus large d'articles de qualité destinés à être enchantés (robes, bâtons, épées, broches, anneaux, etc.) et quelques accessoires utiles (acides, bâtons fumigènes, feux grégeois, etc.). De la même façon que les commerçants, les artisans subissent une enquête de moralité et

doivent rétribuer l'académie pour avoir pignon sur rue pendant toute la durée de la manifestation. Les tarifs pratiqués sont de 10 à 20% plus chers que le *Manuel des Joueurs* et le supplément *Tome and Blood*, ce qui s'explique entre autres par le surcoût occasionné par le transport des objets spéciaux ou de qualité supérieure qu'ils vendent sur place.

- **Les organisations :** la manifestation attirant toujours plus de monde, de nombreuses guildes et associations commencent à s'intéresser de très près au *concilium*, tant et si bien que cette année, cette catégorie d'exposants a triplé. Parmi les nouveaux venus de cette dixième édition se trouve une organisation spécialisée dans le commerce de la téléportation (le Syndicat des Voyageurs[2]), une compagnie de mercenaires humains combinant magie et acier (L'enfer sur Terre) et un cercle d'érudits à la recherche d'investisseurs pour la réalisation d'une encyclopédie monstrueuse (La grande Odyssée). Le clergé du dieu de la magie s'est aussi déplacé en nombre, tout comme la congrégation des devins qui prodiguent gratuitement conseils et augures.

- **Logement et restauration :** les visiteurs et exposants peuvent soit résider à la capitale, soit installer leur campement dans une zone prévue à cette effet, située à quelques centaines de mètres du site. Les plus exigeants peuvent aussi louer des *refuges de Léomund* à la nuit. Sinon, pour encourager le public à venir nombreux, les organisateurs du *concilium* servent gratuitement trois collations par jour.

## Les attractions

- **Le cirque illusoire :** en réponse à l'énorme succès remporté au cours du neuvième *concilium magicum*, la Compagnie Sons et lumières dirigée par maître Notar présente cette année une nouvelle pièce de théâtre réalisée entièrement à partir d'illusions (*image accomplie, image prédéterminée, image programmée, terrain hallucinatoire*, etc.). Ce spectacle très attendu sera suivi d'une conférence dirigée par les quinze maîtres illusionnistes de la troupe, au cours de laquelle ils aborderont quelques-uns des sorts développés spécifiquement pour l'attraction.

- **Les merveilles du ciel :** invitée pour démontrer sa maîtrise des phénomènes météorologiques, la Société d'Études des Courants Atmosphériques a préparé un spectacle exceptionnel réalisé à quelques kilomètres à l'ouest du site et composé exclusivement à partir des sorts *appel de la foudre, contrôle des vents, contrôle du climat* et *cyclone*.

- **La symphonie des eaux :** le Collège de la Grève Argentée présente pour la troisième fois consécutive son spectacle aquatique réalisé dans un grand bassin d'eau créé spécifiquement pour l'occasion. Malgré la beauté du spectacle rendu possible par la maîtrise parfaite du sort *contrôle de l'eau*, on prévoit une fréquentation inférieure aux éditions précédentes. C'est un tort puisque le collège s'est entouré cette année d'un conteur et d'un orchestre réputés dans tout le continent.

- **Le ballet aérien :** la Confrérie de Transmutation remporte un vif succès au *concilium magicum*. Outre les baptêmes de l'air offerts gratuitement aux enfants, elle réalise deux fois par jour un spectacle aérien de toute beauté, préparé de longue date par les huit fondateurs.

- **Artistes de rue :** plus courants mais non moins spectaculaires, de nombreux numéros sont réalisés quotidiennement sur le site du *concilium*. Jongleurs, cracheurs de feu, prestidigitateurs, clowns, ce petit monde occupe les enfants en bas âge pendant que leurs parents vaquent à leurs occupations.

## Les concours

- **Le creuset des essences :** comme à chaque nouvelle édition, les magiciens et ensorceleurs du *concilium* doivent participer, chacun à leur manière, à la construction de l'auberge qui sert les collations au public. Celui qui réalisera la contribution la plus originale recevra en cadeau ses titres de propriété et une généreuse prime d'installation (2 000 po). Les sorts les plus couramment utilisés sont *création mineure, création majeure, fabrication, façonnage de la pierre* et *façonnage du bois*. Ceci étant dit, rien n'indique dans le règlement que la contribution doit forcément être de nature magique.



## Soyons fair play...

**Depuis aussi longtemps que les compétitions existent, des participants ont essayé de tricher. Malgré les efforts déployés par l'organisation pour démasquer les contrevenants, n'hésitez pas à donner un coup de pouce à vos joueurs s'ils trouvent une faille dans le système.**

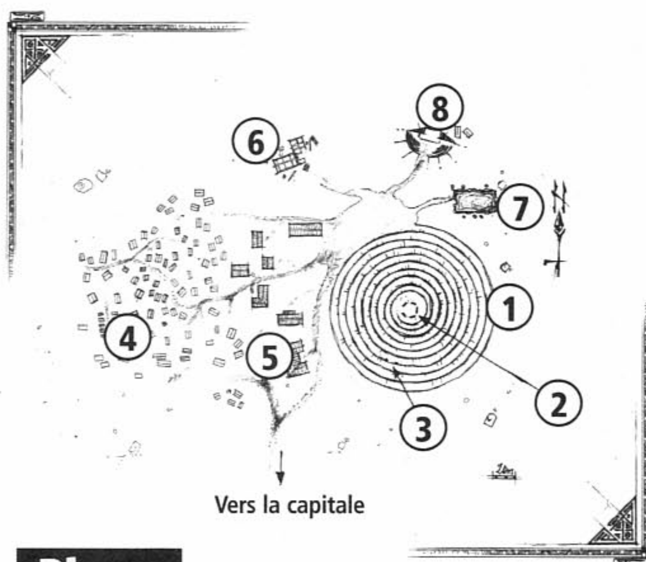
**- La dame blanche :** introduit plus récemment au programme, le concours de sculpture sur glace est organisé à l'intérieur du cercle de pierres runiques. Le thème de l'œuvre est libre, par contre elle doit obligatoirement être réalisée à partir du sort *mains brûlantes*. Le vainqueur reçoit un *anneau de résistance au froid* (*Cf.* nécessaire de survie du *Manuel des Joueurs* page 13). Pour départager les participants, ceux-ci doivent effectuer quatre jets de Concentration (DD 5, 10, 15 et 20). Au terme de la quatrième manche, c'est l'artiste qui a obtenu le score cumulé le plus élevé qui gagne la compétition. Les sculpteurs bénéficient d'un bonus de +5 à leurs jets de Concentration s'il maîtrise la compétence Artisanat (sculpture).

**- Les saveurs du soir :** ce concours de cuisine réunit cette année pas moins de vingt chefs. Secondés chacun par un pratiquant du Grand Art (choisi au préalable ou recruté sur place), ils composent des menus somptueux évalués par un jury composé des plus prestigieux goûteurs du continent. Les lauréats deviennent les propriétaires d'une auberge de renom dans la capitale de leur choix. La compétition nécessite quatre jets de Profession (cuisinier) (DD 5, 10, 15 et 20). À l'appréciation du meneur de jeu, l'utilisation astucieuse de sortilèges octroie un bonus de +1 à +5 par jet. Au terme de la quatrième manche, c'est l'équipe qui a obtenu le score cumulé le plus élevé qui remporte le concours.

**- La danse endiablée :** organisé par Al-Kamil Yousouf, ce concours rassemble seize volontaires qui, tour à tour pendant la manifestation, seront soumis aux effets du sort *danse irrésistible d'Otto*. Le meilleur danseur gagne un *tapis volant* (taille : 1,5 m x 90 cm, capacité : 150 kg). La compétition nécessite quatre jets de Représentation (danse) (DD 5, 10, 15 et 20). Au terme de la quatrième manche, c'est le candidat qui a obtenu le score cumulé le plus élevé qui remporte le concours.

**- L'épreuve des sages :** cette compétition, ouverte uniquement aux magiciens et ensorceleurs de niveau 1 à 4, met à l'épreuve leurs connaissances sur des sujets aussi larges que l'histoire de la magie, les plans ou les langues étrangères. Le vainqueur devient le disciple d'un des sept maîtres de l'académie des sciences originelles. Le concours nécessite quatre jets de compétences au choix parmi la liste suivante : Alchimie, Connaissance des sorts, Connaissances (histoire), Connaissances (mystères), Connaissances (plans) et Langue (abyssale, draconien ou infernale). Au terme de la quatrième manche, c'est le candidat qui a obtenu le score cumulé le plus élevé qui remporte le concours.






## Plan

| | |
|---|---|
| **1 :** la mine à ciel ouvert | **5 :** les refuges de Léomund à louer |
| **2 :** cercle de pierres runiques | **6 :** l'auberge en construction |
| **3 :** la banque (caverne souterraine) | **7 :** le bassin d'eau |
| **4 :** le campement | **8 :** le théâtre |

**- L'ultime souhait :** il ne s'agit pas à proprement parler d'une compétition mais plutôt d'une épreuve censée apprendre aux candidats les risques encourus en cas de mauvaise formulation d'un sort de *souhait* (limité ou non). Chaque participant rédige un (et un seul) souhait avant de passer devant un jury composé d'un archimage et de plusieurs maîtres d'écoles qui énonce les conséquences probables de ce souhait. S'il ne trouve aucune faille au raisonnement, il accorde au lauréat une bourse d'études de 2 000 po.

## Les duels

Malgré les nombreux concours et attractions, aucun événement n'attire plus de monde que les duels de magie, disputés cette année à l'intérieur du cercle de pierres runiques. Ces combats sont régis par de nombreuses règles, les principales étant d'appartenir à une école de l'académie des sciences originelles, et de ne blesser personne. Le calendrier des duels est établi trois mois à l'avance, date limite à laquelle les prétendants informent l'académie de leur volonté de défier un membre d'une autre école. L'identité des duellistes n'est révélée qu'à l'inauguration du *concilium magicum*.

## Tout se négocie... enfin presque !

**La perspective de maîtriser des sorts occasionnant des dégâts temporaires motivera certainement vos joueurs. L'Académie se refusant à tout commerce, ils devront se rabattre sur quelques ruines anciennes. En effet, contrairement à ce que l'on pourrait penser, ces versions inoffensives des sorts de combat les plus courants remontent à une civilisation disparue qui prônait jadis la paix. Parmi les rares vestiges de cet âge d'or, il y aurait une cité majestueuse emprisonnée dans la glace.**

Il existe un nombre incalculable de types de duels magiques. Ceux qui reviennent le plus sont :

**- L'assaut :** pour y participer les participants mémorisent leurs sorts en présence d'un maître breveté de l'Académie, qui leur donne accès à une version spéciale des sorts de combat contenus dans leur livre de sorts habituel (ils occasionnent au mieux des dégâts temporaires). Le duel se déroule ensuite normalement, jusqu'à ce qu'un des participants s'effondre, inconscient.

**- Le duel de transformations :** il s'agit autant d'un duel d'astuce que de magie. L'objectif consiste ici à adopter la forme d'un animal capable de dévorer celui choisi par son adversaire. Tant qu'aucun des bretteurs ne s'est avoué vaincu, le duel se poursuit. Selon le niveau d'expérience des participants, on recourt aux sorts *image silencieuse*, *image imparfaite*, *image accomplie* ou *métamorphose*.

**- Le duel de divination :** un membre de la congrégation des devins pose tour à tour une question à chacun des bretteurs sur une ou plusieurs personnes du public. Les questions sont de plus en plus dures, jusqu'à ce qu'un des participants abandonne.

**- Le duel d'émotions :** les bretteurs lance tour à tour un sort censé rompre le calme olympien de leur adversaire. Voyez ça comme un "je te tiens, tu me tiens la barbichette" amélioré. Selon le niveau d'expérience des participants, on recourt aux sorts *frayeur*, *fou rire de Tasha*, *effroi*, etc. Le sort *charme-personne* est volontairement banni de la compétition.

## On ne vous le souhaite pas

**Les duels de magie se déroulant à l'intérieur du cercle de pierres, un minimum de précautions s'imposent. Ceci est d'autant plus vrai que l'alignement a été conçu jadis pour emprisonner une créature se nourrissant de l'essence même de la magie. Si quelqu'un avait le malheur de briser l'une des pierres, les conséquences pourraient se révéler catastrophiques. Le décryptage des runes demande pas moins de deux semaines d'études et l'accès à une bibliothèque excessivement bien fournie.**

## L'examen

Comme indiqué précédemment, le *concilium magicum* sert surtout à perpétuer le Grand Art. Pour ce faire, l'académie des sciences originelles organise des épreuves ouvertes à toutes et à tous, qui permettent d'évaluer les capacités de chacun. La magie est une science capricieuse qui exige un certain nombre de prédispositions. La persévérance, le sang froid, le sens du contact et des responsabilités sont autant d'éléments, que cet examen doit mettre en valeur chez les candidats. L'académie cherche évidemment à recruter les meilleurs éléments mais elle ne néglige pas non plus ceux pour qui elle entrevoit un grand avenir. En effet, les connaissances magiques suffisent rarement pour donner accès aux rênes du pouvoir.

L'examen consiste en une série d'épreuves spécifiquement créées pour cerner rapidement les candidats. Si vos joueurs sont prêts à jouer le jeu, n'hésitez pas à prolonger le plaisir avec quelques colles de votre cru.

- **La logique :** la principale difficulté de ces tests se résume au temps limité dont disposent les candidats pour y répondre, mais pour y venir à bout il faut aussi un peu de méthode (*Cf.* encadré *Soyons logique...*).
- **La mémoire :** les examinateurs interrogent les candidats à propos d'un extrait de texte qu'ils viennent de lire ou d'une illustration qu'ils leur ont brièvement montrée (ex : combien y avait-il d'animaux sur la gravure ? Comment s'appelle la sœur cadette du héros ?).
- **Le sang froid :** les candidats se lancent dans des joutes verbales, un contre un, sur un sujet donné (ex : de quel bois est fait un magicien ? la magie est-elle une malédiction ou une bénédiction ? La magie émane-t-elle des dieux ou l'inverse ?).
- **Le magnétisme :** chaque candidat doit préparer et prononcer un discours de bienvenue destiné aux nouveaux élèves d'une école de magie.
- **La capacité à diriger :** un problème est exposé à une dizaine de candidats. Bien qu'ils l'ignorent, l'exercice consiste uniquement à identifier le meneur et à évaluer sa prestation (*Cf.* encadré *La belle vie !*).

## Idées d'aventure

- L'apparition soudaine de puissants courants magiques dérange un duel qui se déroule dans le cercle de pierres runiques. Quelques minutes plus tard, un vieil homme apparaît entre les deux bretteurs. Il murmure quelques mots à leur attention et lâche un sablier avant de s'écrouler au sol. Son corps tombe immédiatement en cendre. Les duellistes appellent alors les PJ pour leur rapporter les dernières volontés du mourant : "rapporter le sablier à son propriétaire". Le problème c'est que cet objet dérobé au dieu du temps provoque des voyages incontrôlés à travers les âges et qu'il a attiré l'attention d'un gardien décidé à leur faire payer leurs exactions au prix fort.

- Une série d'assassinats frappe les exposants du *concilium*. Une commission d'enquête composée de trois dignitaires est nommée sur le champ. Ils sont retrouvés morts au petit matin, heure à laquelle les PJ sont convoqués par la congrégation des devins. Chargée par cette dernière de tirer l'affaire au clair, on leur fournit quelques pistes qui conduisent toutes à Valek Biatnik. Le nécromancien profiterait-il du congrès pour éliminer ses ennemis ou est-ce une cabale aux nombreuses ramifications qui cherche à lui nuire ?

## Soyons logique...

**Les dieux de Greyhawk s'ennuient énormément pendant les longues soirées d'hiver. Pour se distraire, Hextor, Iuz et Tharizdun (trois dieux du Mal) donnent parfois rencard à Héronéus, Kord et Pholthus (trois dieux du Bien) pour jouer aux cartes. Ils jouent toujours au même jeu (bataille, belotte ou rami) et contre le même adversaire (Bien contre Mal). Sachant que Hextor ne connaît pas le rami, que le dieu du Mal qui joue à la belotte n'a jamais rencontré Héronéus, que Pholthus refuse de jouer à la bataille ou contre Hextor, et que Iuz a juré à sa mère de se tenir à l'écart des tables de rami, à quel jeu joue Hextor et Kord ?**
**Réponse : la bellotte**

## La belle vie...

***"Votre navire est en train de couler. Vous avez juste assez temps pour réunir quelques effets avant de monter dans la barque. Déterminez ensemble les cinq objets que vous allez conserver dans la liste suivante : une bougie, une perche, un baril d'eau fraîche, une dague, trois mètres de ficelle, un savon, un nécessaire de couture, une couverture, une outre vide, un jambon, un morceau de voile, un petit miroir, un nécessaire d'écriture, un sifflet, un silex avec plusieurs amorces. Vous avez quinze minutes au terme desquelles vous élirez un porte-parole qui justifiera votre choix auprès du jury."***

- Une vente aux enchères est organisée pendant le *concilium*. Parmi les objets mis en vente, un tableau attire l'attention des PJ. Ce n'est pas tant le duel opposant un démon à un magicien qui les captive que le collier porté par ce dernier. C'est exactement le même que celui du lanceur de sorts de leur groupe. L'œuvre n'intéresse pas grand monde et nécessite un investissement raisonnable. En l'étudiant de plus près, les PJ découvrent des inscriptions qui les mènent dans un sanctuaire perdu dans le désert, où ils réveillent les pouvoirs du bijou. La situation empire lorsqu'ils apprennent de la bouche du gardien des lieux l'identité de leur ennemi, un certain Thorkell...

- Un nécromancien recrute à tour de bras dans la capitale. Il prépare une expédition dans le grand ouest pour exhumer la forteresse d'un puissant magicien de l'Antiquité. En en parlant autour d'eux, les PJ apprennent qu'une expédition similaire a été organisée il y a une dizaine d'années et que personne n'en est revenu. Étrangement, des rumeurs persistantes rapportent l'existence d'une armée de morts-vivants dans la région...

- Une bande de voleurs indépendants a trouvé le moyen d'infiltrer la "banque" du *concilium* et d'y dérober plusieurs biens de valeur. Pour éviter que l'affaire s'ébruite, on fait appel aux PJ pour qu'ils confondent les criminels et récupèrent les biens volés dans les plus brefs délais. Contre toute attente, l'enquête s'avère cousue de fil blanc. Appréhendés, les voleurs révèlent à leurs geôliers l'existence d'une faille dans le sort de *verrou dimensionnel*. Cette information est bien évidemment à prendre avec des pincettes puisqu'elle risque, soit de sonner le glas de la carrière de Valek Biatnik (jugé incompétent dans le lancement du sort incriminé), soit de révéler au grand jour la négligence du conseil académique.

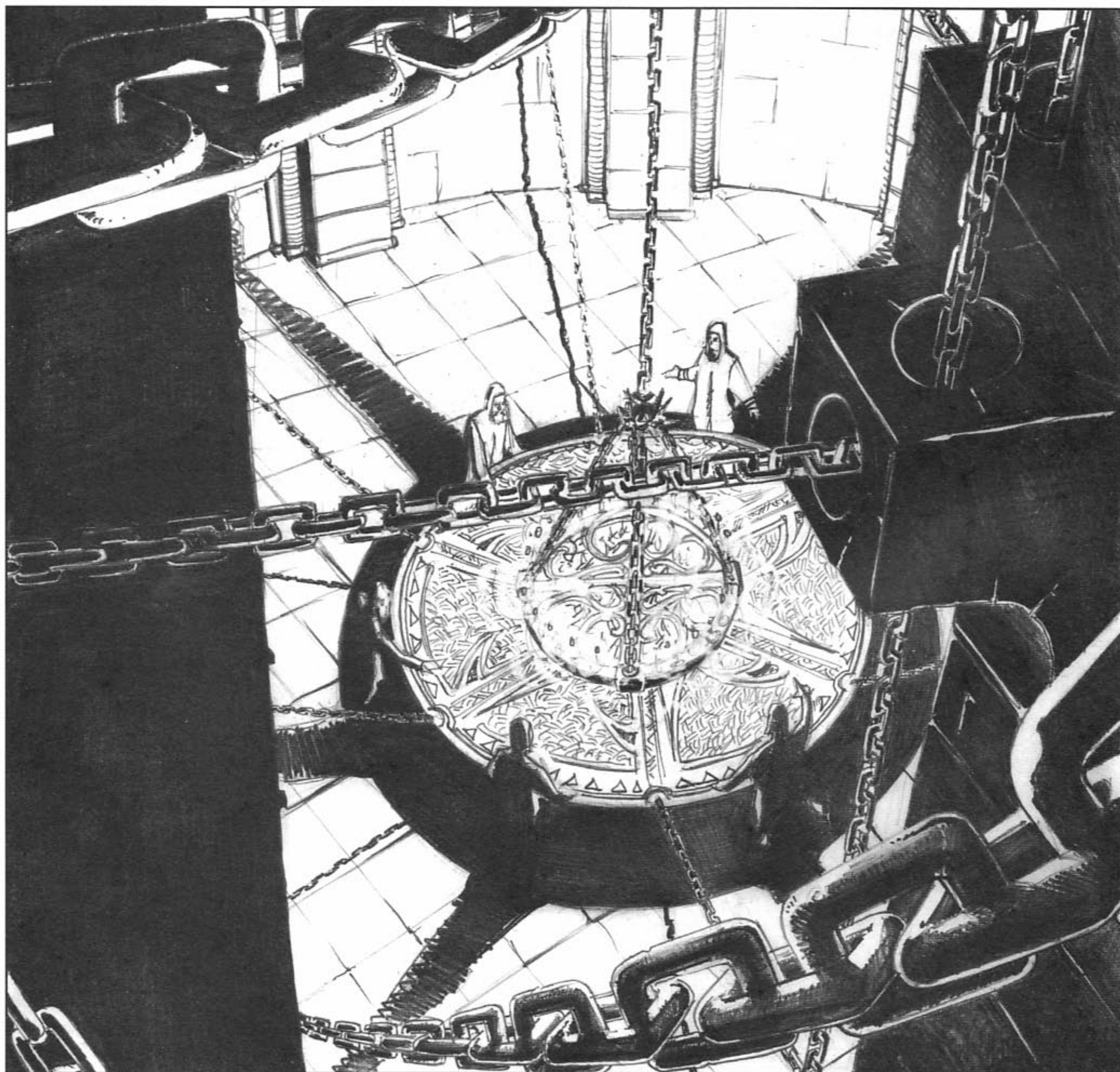
(1) Cf. *dimensional lock*, p. 87 du supplément *Tome and Blood*
(2) Cf. p. 28 du supplément *Tome and Blood*

**Auteur : Michaël Croitoriu**
**Illustrations : Benjamin Fracasso**
**Merci à Pierre-Alexandre Vigor pour ses leçons de latin**

# Le Synode

## société secrète médievale-conspirationiste

Les embrouilles à triple tiroir façon Chris Carter vous passionnent, et vous cherchez depuis toujours à les marier à votre univers med-fan favori ? Vous jouez à Donjons & Dragons et une société secrète de sorciers s'intègrerait très bien au décor de votre campagne ? Créatures infernales, magiciens fous, complots politiques, horreurs blasphématoires... Backstab inaugure la dark fantasy conspirationiste.



## Green and pleasant land

Territoire humain enclavé dans une région à très large dominance humaine, la Cyrélie est un petit pays, monarchie de principe, mais oligarchie de fait. La famille royale cyrélienne s'est éteinte, naturellement semble-t-il, voici plusieurs dizaines d'années, faute d'héritier direct. L'assemblée des Familles, réunion assez informelle des principaux lignages cyréliens, nobles et grands bourgeois, a depuis pris la tête de l'État. Si le régime demeure officiellement monarchique, il ne s'agit en réalité que d'une concession de principe faite à la noblesse pour s'assurer de son soutien. Ce *statu quo* s'avère relativement stable, car cette régence de façade convient assez bien – à une poignée d'ultra royalistes mis à part - au peuple cyrélien, plutôt satisfait de la raisonnable prospérité du royaume. Le provisoire risque donc de durer, d'autant que les Familles ne font rien, on s'en doute, pour favoriser le travail de la Commission Généalogique, vestige poussiéreux de l'ancienne administration royale. Cette minuscule cellule de recherches a en effet pour unique fonction de retrouver d'éventuels prétendants au trône, mais sans succès jusqu'à présent.

Hormis Davos, sa capitale, et quelques bourgades de moindre importance, la Cyrélie est un pays très majoritairement agricole, mais qui bénéficie d'une situation géographique stratégique. Elle occupe en effet une position centrale, au croisement d'importantes routes marchandes et au confluent de plusieurs fleuves navigables, disposant en sus d'un remarquable accès à la mer : le port de Davos lui-même. Un véritable carrefour marchand donc, qui fait plus qu'attiser la convoitise de ses voisins. Conséquence, un état de guerre larvée empoisonne chroniquement l'atmosphère de la région. Une situation militaire et politique tendue, qui, si elle n'a jamais empêché le commerce de prospérer, s'avère néanmoins très instable. D'autant que la très mauvaise image des Cyréliens hors de leurs frontières - on leur fait volontiers la réputation d'un peuple dégénéré - est loin d'arranger les choses. Les fanatiques religieux de tous bords perdent rarement une occasion de stigmatiser les mœurs prétendument dissolues de la population cyrélienne. Et certains hauts dignitaires étrangers ont de tous temps exploité sans vergogne, et parfois attisé, ce sentiment xénophobe. Il n'en demeure pas moins cependant qu'au-delà des exagérations partisanes, la Cyrélie cultive effectivement une certaine étrangeté, voire une étrangeté certaine.

## Saints et Très Saints

**Les Saints, ces humains d'ascendance teraphim, naissent parfois affligés (les Cyréliens disent bénis) de difformités plus ou moins importantes. Certaines représentent d'ailleurs à elles seules des avantages non négligeables (armes ou armures naturelles, nyctalopie, sens surdéveloppés, capacités physiques extraordinaires). Plus rares sont les Saints doués de pouvoirs mentaux plus ou moins développés, parfois simplement embryonnaires (télépathie, télékinésie, lévitation, psychométrie, médiumnie, pyrokinésie, etc). D'autres encore, appelés Très Saints, concentrent à ce point les gènes teraphim qu'ils souffrent d'incroyables malformations. Ces monstres, considérés comme semi-divins, jouissent cependant d'un immense respect dans la société cyrélienne. Confinés pour leur propre sécurité dans les caves ou les greniers, on leur rend souvent des cultes privés, qui rassemblent parents, amis et connaissances. Ces cérémonies se déroulent toujours dans une atmosphère d'intense piété, et sont pour eux l'occasion de démontrer toute l'étendue de leurs pouvoirs. Guérisons miraculeuses, divinations et exorcismes se succèdent, augmentent d'autant la foi des fidèles.**

## There's something strange in the neighbourhood

Bien peu de personnes sont au courant, mais le fait est que les rumeurs qui courent sur la Cyrélie ne sont pas totalement dénuées de fondement. Depuis toujours en effet, le royaume vit une dangereuse proximité avec le Gris Pays, un plan infernal assez méconnu des démonologistes. Pour tout dire, la membrane les séparant est poreuse, ce qui explique que des Teraphim, habitants du Gris Pays, réussissent régulièrement (et ce depuis la nuit des temps) à pénétrer en Cyrélie. Ils n'ont pour cela besoin d'aucun portail, les points où la trame de la réalité est plus ténue (souterrains abandonnés, maisons réputées hantées, scènes de crimes, sanctuaires religieux, collines couronnées de monolithes, etc) leur suffisent amplement pour se glisser en Cyrélie sous leur forme immatérielle et invisible.

Ils ne tardent pas alors à se trouver un hôte, avec lequel ils rentrent en synergie, selon un principe qui tient plus du parasitage que de la symbiose. Cette agression psychique s'accompagne parfois des symptômes classiques d'une possession démoniaque, mais passe le plus souvent totalement inaperçue, y compris de l'hôte lui-même. Le Teraph ne tarde cependant pas à se rappeler à son bon souvenir, soit qu'il choisisse d'en prendre totalement le contrôle, soit qu'il le domine de façon beaucoup plus subtile, orientant ses goûts, ses opinions, ses désirs, en un mot toute sa personnalité, pour répondre à ses propres besoins. Ces derniers demeurent assez mystérieux, puisque les humains les mieux informés en sont réduits aux conjectures dès lors qu'il s'agit d'éclaircir les motivations véritables des Teraphim. Il semble établi qu'ils agissent de manière concertée, même s'il n'est pas impossible que plusieurs factions aux objectifs antagonistes existent dans leurs rangs.

## Sympathy for the devil

Invasion, le terme est certainement un peu fort pour décrire l'activité des Teraphim en Cyrélie. Infiltration conviendrait mieux, car jusqu'aux événements d'il y a trente ans, le passage était très compliqué, et seul un petit nombre d'entre eux avait jusqu'alors franchi le pas. Coupés de leur peuple, ils se sont fait les plus discrets possible, mais ont très tôt cherché à se rapprocher des cercles de pouvoir de la société cyrélienne, une tactique qui leur est rapidement apparue comme la meilleure manière de se protéger eux-mêmes ainsi que les nouveaux arrivants. Un facteur pourtant jouait contre eux :

leur tendance naturelle à modifier le patrimoine génétique de leurs hôtes, dont une proportion non négligeable développe plus ou moins lentement des difformités, stigmates du parasite infernal qui les habite.

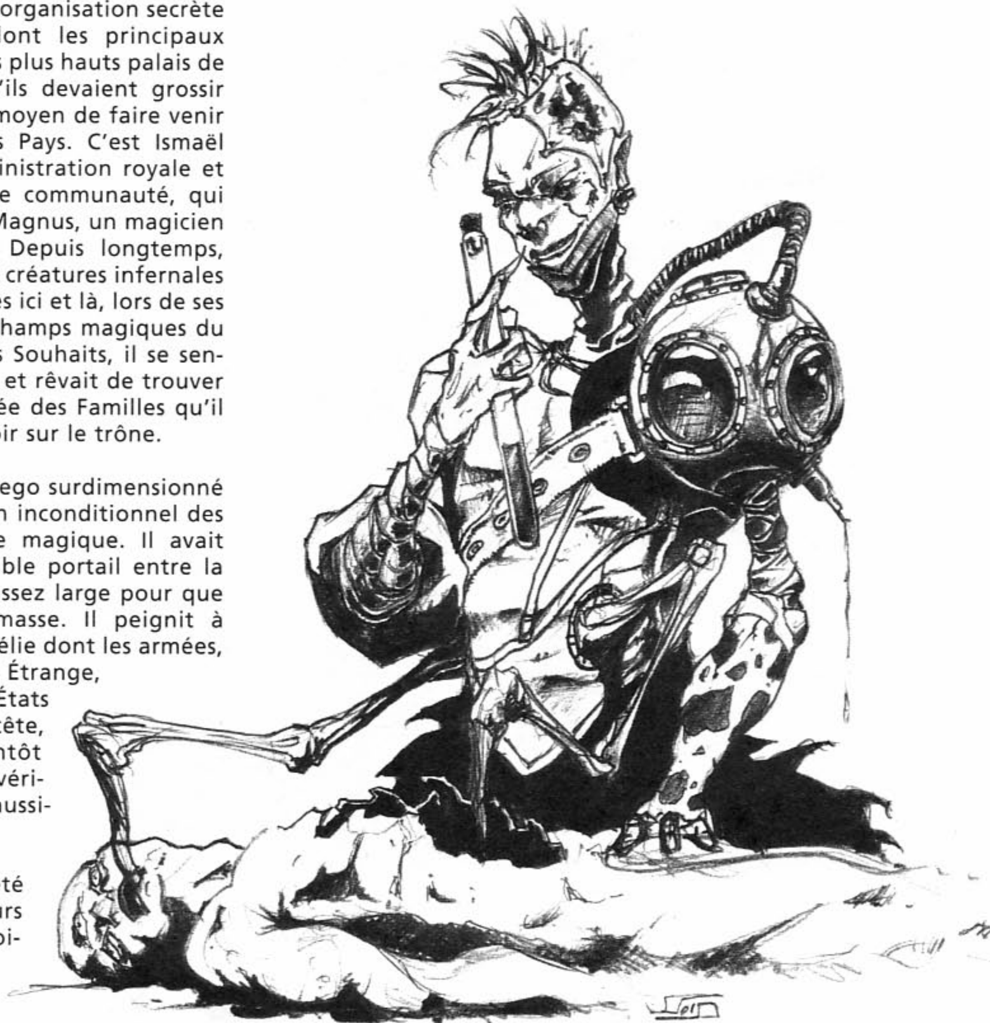
Ainsi, il n'est pas rare de rencontrer des Cyréliens qui, par quelques particularités physiques, diffèrent assez sensiblement de l'humain ordinaire : yeux rouges, pupilles ovales, doubles paupières, cheveux argentés, peau partiellement ou complètement écailleuse, doigts sur ou sous numéraires, main palmées ou griffues, torses couverts de protubérances osseuses, etc. Ces mutations sont très bien acceptées, et parfois même très respectées, par les Cyréliens eux-mêmes, car elles participent depuis de très nombreuses générations de leur patrimoine commun. Nombre d'entre eux considèrent d'ailleurs que leur origine est, si ce n'est divine, du moins spirituelle. Il en va bien entendu tout autrement de leurs voisins, qui, comme nous l'avons précisé plus haut, considèrent généralement que ce sont là les signes de mœurs dépravées. Le fait que ces difformités soient héréditaires, réapparaissant ici et là au gré des mariages et des alliances, sont pour eux la preuve irréfutable que les Cyréliens continuent de s'adonner à d'innommables perversions.

## Le Grand Rituel

Les Teraphim de Cyrélie n'ont pas tardé à échafauder leurs propres plans, constituant une organisation secrète aux ramifications tentaculaires, dont les principaux appendices s'activent jusque dans les plus hauts palais de Davos. Bientôt, il leur apparut qu'ils devaient grossir leurs rangs, et trouver pour cela le moyen de faire venir plus de leurs frères depuis le Gris Pays. C'est Ismaël Kalim, haut fonctionnaire de l'administration royale et Teraph très influent dans sa propre communauté, qui prit secrètement contact avec Iram Magnus, un magicien humain particulièrement puissant. Depuis longtemps, Magnus se doutait de la présence de créatures infernales en Cyrélie. Il avait recueilli des indices ici et là, lors de ses fréquentes incursions au cœur des champs magiques du royaume. Auto-proclamé Maître des Souhaits, il se sentait depuis toujours un destin royal, et rêvait de trouver le moyen de démontrer à l'assemblée des Familles qu'il avait toutes les qualités pour s'asseoir sur le trône.

Kalim ne tarda pas à tirer parti de l'ego surdimensionné de Magnus, et lui proposa le soutien inconditionnel des Teraphim en échange de son aide magique. Il avait besoin de lui pour ouvrir un véritable portail entre la Cyrélie et le Gris Pays, un passage assez large pour que les Teraphim le franchissent en masse. Il peignit à Magnus le tableau d'une grande Cyrélie dont les armées, rendues invincibles par la Science Étrange, déferleraient sur les terres de ces États voisins qui la méprisaient tant. À sa tête, Magnus, roi-magicien, et bientôt monarque absolu régnant sur un véritable empire. Autant dire qu'il fut aussitôt séduit.

Huit mois plus tard, au solstice d'été suivant, Magnus et six de ses meilleurs élèves s'installent sur une colline boisée des environs de Davos. Ces jeunes apprentis sont la fine fleur du Phalanstère, le collège de magie fondé par Magnus lui-même une vingtaine d'années plus tôt. Ils entament une incantation. Le rituel, de création Teraphim, dure toute la nuit. L'aube pointe, le portail s'ouvre. Tout se déroule comme Kalim l'avait prédit. Mais soudain, c'est le drame. Les flux magiques deviennent brusquement incontrôlables. L'énergie dégagée est d'une telle puissance que Magnus est irrésistiblement emporté. Il lutte, résiste, mais en vain, et se retrouve happé par le portail, qui se referme brutalement derrière lui. Hébétés, pour certains grièvement blessés, les disciples de Magnus mettent plusieurs minutes à reprendre leurs esprits. Petit à petit, tandis qu'ils pansent leurs blessures, ils commencent à tirer les enseignements des événements de la nuit. Ils arrivent bientôt à la conclusion que ce qui vient de se passer, aussi bien d'ailleurs que la présence des Teraphim en Cyrélie, doit à tout prix rester secret, de peur de fournir aux royaumes voisins le prétexte idéal d'une invasion massive. Ils sont en effet convaincus que les ennemis de la Cyrélie seraient tout prêts à exterminer la majeure partie de sa population, à commencer par eux-mêmes, si la nouvelle venait à se répandre qu'ils ont pactisé avec des démons. Mais il leur apparaît tout aussi évident que les Teraphim, qui ont cette nuit largement démontré leur duplicité, doivent



## La Science Étrange

**Les Teraphim baptisent eux-mêmes du nom de Science Étrange l'ensemble de leurs capacités surnaturelles. Ils n'en font que rarement étalage, de sorte que leur étendue exacte demeure encore largement méconnue. À défaut de sorts classiques, il s'agirait plutôt d'une palette de capacités psioniques. Il semblerait notamment qu'ils soient capables d'une prescience limitée, un pouvoir qui leur permet, à partir d'un événement donné, de visualiser plusieurs champs de probabilités. En d'autres termes, ils "sentent" mieux que quiconque dans quelles directions est susceptible d'évoluer une situation, un avantage décisif dès lors qu'il s'agit de prévoir les plans de leurs adversaires, et qui explique en partie comment ils ont réussi à dissimuler si longtemps leur existence. Ils utilisent également certains artefacts particuliers, des sphères dont l'apparence est celle d'un métal poli et gravé, mais qui sont en réalité constituées d'une matière pseudo-organique chaude et douce comme de la peau humaine. Elles s'ouvrent comme des fleurs lorsqu'on les active, mais leurs fonctions demeurent largement mystérieuses.**

être combattus par tous les moyens. Ils pensent que Kalim leur a sciemment tendu un piège, et qu'il ne pouvait pas ignorer quelles seraient les conséquences exactes de son rituel. Ces soupçons semblèrent d'ailleurs trouver confirmation dans les mois et les années qui suivirent, lorsqu'ils découvrirent de quels dons de prescience disposaient certains Teraphim. Avant de se quitter, les six jeunes magiciens se jurèrent solennellement assistance et soutien. Le Synode était né.

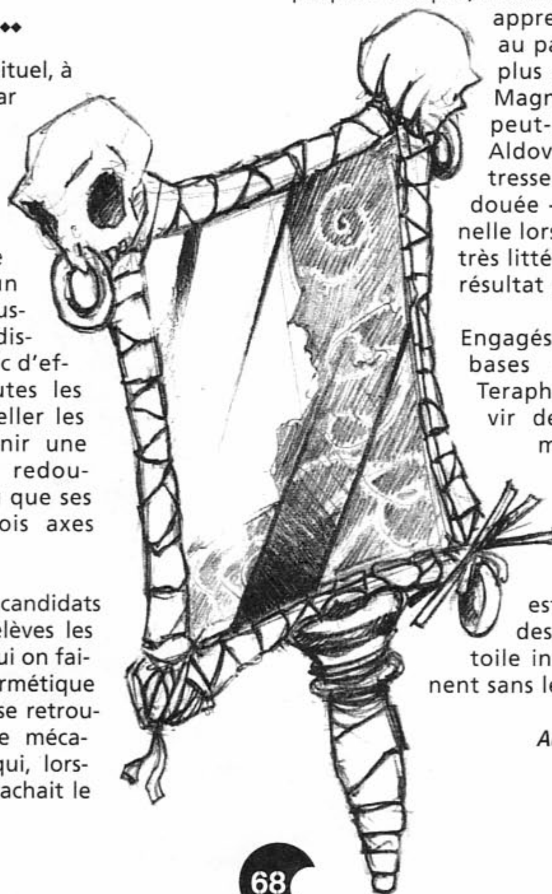
## Trente ans ont passé...

La première conséquence du Grand Rituel, à n'en pas douter l'effet recherché par Kalim, fut d'augmenter considérablement la porosité de la membrane séparant Cyrélie et le Gris Pays. Tant et si bien que le Synode, à l'époque encore réduit à un Cercle Intérieur de six personnes, se rendit assez vite compte qu'un nombre croissant de Teraphim réussissait désormais à la franchir. Les disciples de Magnus redoublèrent donc d'efforts, utilisant et détournant toutes les ressources du Phalanstère pour sceller les fondations de ce qui allait devenir une société secrète particulièrement redoutable. Dès le départ, il fut entendu que ses activités s'orienteraient selon trois axes principaux.

Primo, recrutement. Les premiers candidats furent triés sur le volet parmi les élèves les plus prometteurs du Phalanstère, à qui on faisait miroiter un enseignement hermétique particulièrement poussé. De fait, ils se retrouvèrent pris dans l'engrenage d'une mécanique de mieux en mieux huilée, qui, lorsqu'ils y avaient mis le doigt, leur arrachait le bras entier. Puis, au fur et à mesure que les besoins augmentaient, le recrutement s'élargit à l'ensemble de la société cyrélienne, tous corps de métier confondus.

Secundo, expérimentation. Plusieurs programmes d'études furent mis en place, conduits dans le secret de laboratoires alchimiques souterrains. Les premières recherches, menées sur les cadavres de certains Saints, débouchèrent bientôt sur des protocoles beaucoup plus poussés, atroces vivisections, tortures magiques, et jusqu'à l'utilisation de rituels et contre-rituels issus des traditions les plus sombres de la magie noire. Il faut dire que le responsable de cette section, Anton Séranis, avait des raisons toutes personnelles de voir ces recherches aboutir. Directement exposé au rayonnement du portail lors du Grand Rituel, il souffre depuis d'une terrible maladie d'origine magique. Sa peau, ses muscles, jusqu'à ses os, se métamorphosent lentement mais sûrement, le transformant inéluctablement en une horreur absolument inhumaine. Cette gangrène surnaturelle, qui atteint aujourd'hui près des deux tiers de son corps, a depuis longtemps réduit sa santé mentale à néant. Il n'en est que plus dangereux.

Tertio, action. Complot politique, vol, enlèvement, chantage, assassinat, tous les moyens sont bons, et tous sont utilisés pour mettre des bâtons dans les roues des Teraphim. Ceux-ci ne se privent d'ailleurs pas d'utiliser les mêmes méthodes. D'un bord comme de l'autre, seule prime l'obsession du secret absolu. Systèmes cryptographiques mécaniques et magiques, manipulation mentale et désinformation massive, y compris au sein de ses propres troupes, il semble que le Synode n'ait plus rien à apprendre de son ennemi. Signalons au passage que l'un de ses projets les plus ambitieux consisterait à secourir Magnus, prisonnier du Gris Pays mais peut-être toujours en vie. Isadora Aldovrandi, qui fut sa dernière maîtresse aussi bien que sa disciple la plus douée - elle était son assistante personnelle lors du Grand Rituel - s'y est investie très littéralement corps et âme, mais sans résultat probant jusqu'à présent.



Engagés sans le savoir pour accomplir les basses œuvres du Synode ou des Teraphim (ou simplement pour leur servir de boucs émissaires), agents ou membres de l'une des Familles cyréliennes, espions ou hommes de main à la solde d'un royaume voisin, voire simples voyageurs se retrouvant au mauvais endroit au mauvais moment, il est certain que vos PJ auront bien des difficultés à se dépêtrer de la toile inextricable dans laquelle ils viennent sans le savoir de s'empêtrer.

*Auteur : Johan Scipion (jscipion@free.fr)*
*Illustrations : Bertrand Bès*

# Créer un Saint

L'influence du Gris Pays sur le patrimoine génétique cyrélien est loin d'être négligeable comme en témoigne la multiplication des difformités chez les nouveau-nés. Si la perspective d'incarner un Saint vous séduit, appliquez ses caractéristiques raciales puis déterminez la difformité et les pouvoirs dus à son héritage teraph.

## Les caractéristiques raciales

- +2 en Intelligence, -2 en Charisme
- Taille moyenne : en tant que créature de taille M, les Saints n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base est égale à 10 mètres.
- Bonus racial de +2 au jet de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.
- Langues : commun. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides).
- Classe de prédilection : aucune. La classe la plus élevée d'un Saint multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de PX.

## Les difformités

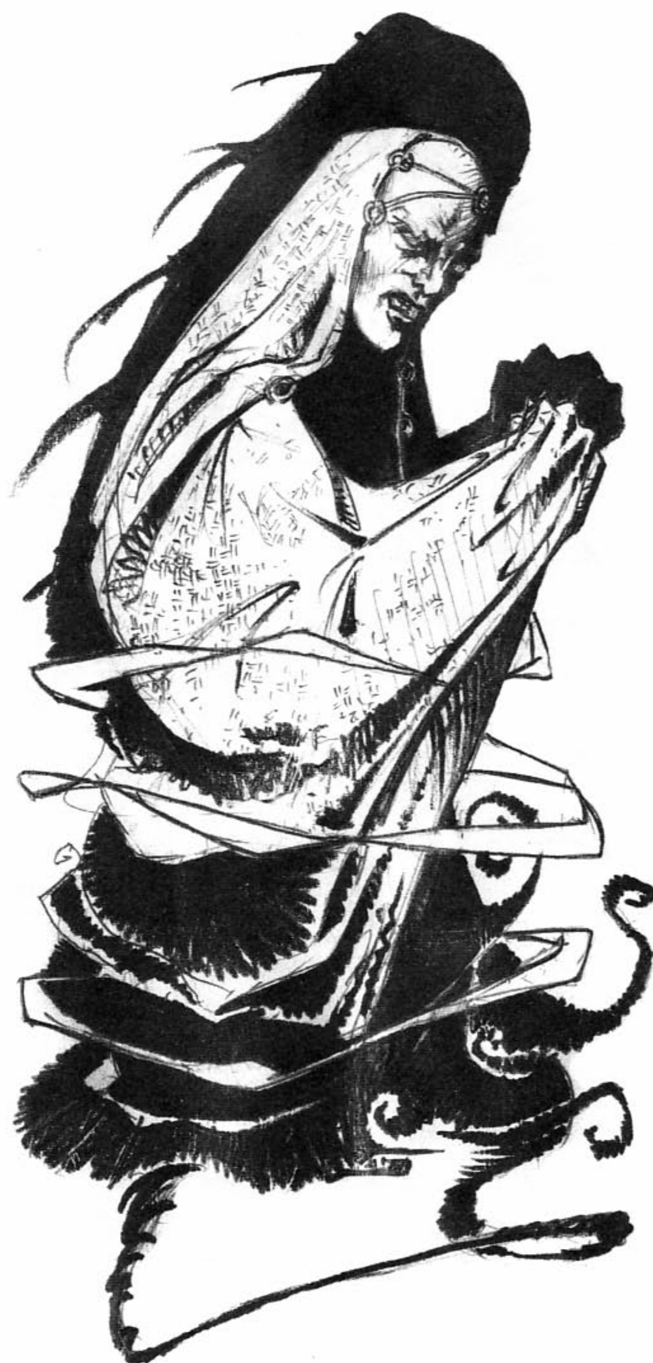
Lancez un d20 :
1-2 : yeux rouges (vision dans le noir)
3-4 : système digestif accru (besoins quotidiens en nourriture doublés)
5-6 : peau écailleuse (CA +1, Charisme -1)
7-8 : doigts sous-numéraires (malus de -2 en Crochetage, Désamorçage/sabotage et Escalade)
9-10 : mains et pieds palmés (bonus de +4 en Natation)
11-12 : faiblesse immunitaire (Constitution -1)
13-14 : sens exacerbés (bonus de +2 en Détection et Perception auditive)
15-16 : atrophie musculaire (Force -1)
17-18 : articulation supplémentaire (bonus de +4 en Évasion)
19-20 : anomalie cornéenne (vision en noir et blanc, malus de -2 en Détection)

## L'inné

Les Teraphim maîtrisent de puissants pouvoirs magiques alimentés par la seule force de l'esprit. Leurs descendants cyréliens en héritent à l'occasion. Pour déterminer le patrimoine initial d'un Saint, lancez un d20 :

1-2 : détection de la magie, ventriloquie
3-4 : endurance aux énergies destructives, résistance
5-6 : manipulation à distance, protection contre la Loi / le Bien
7-8 : compréhension des langages, détection de la magie
9-10 : frayeur, manipulation à distance
11-12 : bouclier, résistance
13-14 : hypnose, manipulation à distance
15-16 : armure de mage, résistance
17-18 : détection de la magie, détection des morts vivants
19-20 : résistance aux énergies destructives

Tous ces pouvoirs magiques fonctionnent comme des sorts lancés par un ensorceleur du niveau du Saint, ne s'accompagnent d'aucune composante (verbale, gestuelle ou matérielle) et ont un temps d'incantation de 1. Le port de l'armure n'interfère jamais avec leur bonne utilisation. Le Saint peut faire appel à ces pouvoirs (niveau d'expérience) fois



par jour, tous pouvoirs confondus (ex : un Saint de niveau 3 peut utiliser deux fois *bouclier*, une fois *résistance*).

## L'acquis

Au cours de sa vie, le Saint apprend progressivement à maîtriser son héritage teraph, ce qui se traduit par le développement de nouveaux pouvoirs magiques. Tous les trois niveaux, lancez un d20 dans la liste suivante :

1 : détection de la magie, ventriloquie
2 : lévitation
3 : endurance aux énergies destructives, résistance
4 : résistance aux énergies destructives
5 : manipulation à distance, protection contre la Loi/le Bien
6 : vision dans le noir
7 : compréhension des langages, détection de la magie
8 : endurance
9 : frayeur, manipulation à distance
10 : grâce féline
11 : bouclier, résistance
12 : effroi
13 : hypnose, manipulation à distance
14 : force de taureau
15 : armure de mage, résistance
16 : invisibilité
17 : détection de la magie, détection des morts vivants
18 : détection de pensées
19 : résistance aux énergies destructives
20 : protection contre les projectiles

# Les artefacts teraphim

Très conscients des risques encourus lors de l'invasion de la Cyrélie, les Teraphim ont consacré des années au développement d'objets destinés à leur faciliter la tâche. Ces artefacts sont tous des émanations de la Science Étrange. Ils se nourrissent des vibrations émises par l'esprit teraph, ce qui restreint leur utilisation aux seuls membres et descendants de cette race honnie.

## Le miroir des ombres

D'éminents Teraphim ont consacré leur vie à étudier les secrets de l'esprit. Une poignée d'entre eux s'est concentrée sur l'analyse de l'ombre projetée par tout corps en présence de lumière. L'aboutissement de leurs recherches est un objet magique en forme de miroir qui, une fois pointé en direction de l'ombre à étudier, permet d'en tirer quelques confidences.

**3 fois par jour :** détection de la Loi/du Bien/du Chaos/du Mal, détection de pensées, détection du mensonge, identification

**1 fois par jour :** mythes et légendes

**Niveau de lanceur de sorts :** 12, *Conditions :* Création d'objets merveilleux, être Teraph ou Saint.

## Le voile de l'esprit

Pour éviter à leurs agents d'être découverts dans leur entreprise colonisatrice, de savants Teraphim ont développé des vêtements compromettant toute divination. Ces atours sont tissés à partir de plantes ne disposant d'aucune ombre. Associés à la pratique de la Science Étrange, ils permettent à leurs porteurs de sentir lorsqu'on s'apprête à " lire " en eux, et ainsi de réagir sans délai.

**3 fois par jour :** alignement indétectable, antidétection, détection faussée

**Niveau de lanceur de sorts :** 7, *Conditions :* Création d'objets merveilleux, être Teraph ou Saint.

## La sphère universelle

Les sphères universelles, des objets dont l'apparence est celle d'un métal poli et gravé, sont en réalité constituées d'une matière pseudo-organique chaude et douce comme de la peau humaine. Elles s'ouvrent comme des fleurs lorsqu'on les active et permettent à leur porteur de reproduire toute forme ou langue.

*À volonté :* changement d'apparence, compréhension des langages

**3 fois par jour :** modification d'apparence, don des langues

**1 fois par jour :** métamorphose

**Niveau de lanceur de sorts :** 9, *Conditions :* Création d'objets merveilleux, être un Teraph ou un Saint.

## Les graines de l'oubli

Malgré la discrétion avec laquelle les Teraphim réussirent à infiltrer la société cyrélienne, ils n'ignoraient pas le danger que représenterait un croisement avec l'humanité. Les inévitables difformités qui en résulteraient compromettraient la survie de leur descendance. Pour prévenir ce genre de débordement, ils récoltèrent les graines d'une espèce végétale peu commune, dont eux seuls avaient découvert les propriétés, et les plantèrent dans le jardin de leurs résidences. Le chant qui permet d'activer leurs pouvoirs est transmis génération après génération. Les Saints peuvent y recourir du moment qu'ils se trouvent dans l'enceinte de leur demeure.

**3 fois par jour :** apaisement des émotions, corde enchantée, discours captivant, sanctuaire

**Note :** les pouvoirs des graines fonctionnent comme des sorts lancés par un magicien/prêtre de niveau 7.

***Michaël Croitoriu***
***Illustrations : Bertrans Bès***

# Le bruit et la fureur

Cette aide de jeu, plus qu'un système de gestion de combats de masse, est un outil pour immerger vos PJ dans le carnage des batailles rangées med-fan. L'évolution et l'issue des conflits sont laissées à l'appréciation du meneur de jeu, en fonction des besoins de la narration, pour se concentrer uniquement sur le sort des PJ jetés dans la mêlée. Bien qu'écrite pour D&D3, cette aide de jeu peut s'adapter aisément à tout jeu med-fan.



## Abréviations

*MdJ : Manuel des Joueurs*
*DMG : Dungeon Master's Guide*
*MM : Monster Manual*

Votre campagne ou votre scénario est bien entamé et le climax de votre histoire repose sur une bataille rangée, que vous voulez sanglante et dans laquelle les PJ seront impliqués. Les tables suivantes vous permettront de déterminer à chaque round ce qu'il arrive à chacun de vos PJ. Certains événements pourront vous sembler injustes ou particulièrement dangereux, mais bon, on fait dans l'épique ou on s'abstient : c'est la guerre quoi !!!

Avant même que ne commence la bataille, il vous faudra déterminer l'ampleur et le type de guerre dont il s'agit. Vous devrez aussi préparer les caractéristiques de jeu d'un mercenaire type, d'un soldat, d'un cavalier et d'un officier de chaque armée. Le tableau suivant vous donnera ensuite, en fonction de la nature du *casus belli*, le type de dé que vos PJ devront jeter à chaque round sur la Table Générale des Événements.

| Type de conflit | Dé |
|---|---|
| Lutte de clans | 1d6 |
| Lutte seigneuriale | 1d8 |
| Croisade | 1d10 |
| Guerre | 1d12 |
| Siège | 1d20 |

À chaque round de jeu, décrivez à vos joueurs l'évolution du conflit, les mouvements de troupes, le sort de leurs unités et autres, en fonction de vos besoins et de l'ambiance que vous voulez mettre en place.

Faites ensuite jeter un dé à chaque joueur sur la Table Générale des Événements ci-dessous, pour déterminer le type de situation à laquelle est confronté son PJ : Accidents de terrain, Attaque animale, Cavalerie, Fantassins, Forteresse, Interventions magiques, Machines de guerre ou Projectiles.

### Table Générale des Événements

**0-4 :** Fantassins
**5 :** Accidents de terrain
**6 :** Attaque animale
**7 :** Projectiles
**8-9 :** Cavalerie
**10 :** Interventions magiques
**11-12 :** Machines de guerre
**13-17 :** Fantassins
**18-20 :** Forteresse

Le PJ concerné est confronté pour la durée de ce round à un événement du type désigné, qui doit alors être défini avec précision en se reportant au tableau spécifique correspondant. Sur ce tableau, le joueur lance alors 1d20, auquel il ajoute ou retranche les bonus suivants, dépendants de ses aptitudes guerrières et de sa position dans la mêlée :

**Classe de personnage du PJ :** Barbare (-1), Guerrier (-1), Paladin (-1), Rôdeur (-1), Voleur (-), Prêtre (-),Barde (+1), Druide (+1), Ensorceleur (+1), Magicien (+1).
**Grade militaire du PJ :** novice (+1), mercenaire (-1), soldat (-), officier (+1), héros ou porte-étendard (+2), chef d'armée (-).

**Position du PJ :** en première ligne (+1), dans la mêlée centrale (-), en pleine percée (+1), sur le flanc (-1), en soutien (-1), en retraite (+1).
**État de l'unité du PJ :** désespérée (+3), en retraite (+2), en sous-nombre (+1), désavantagée par le relief (+1), en un contre un (-), avantagée par le relief (-1), en surnombre (-2), en charge (-), en pleine avancée victorieuse (-2), unité organisée et habituée à combattre en groupe (-2).
Tous ces bonus sont cumulatifs. Les deux premiers sont invariables et peuvent être définitivement notés sur la feuille de chaque PJ. Les deux autres varieront au cours du jeu.
Vous découvrirez en consultant les différents tableaux que les règles de combat traditionnelles sont modifiées dans une bataille rangée : chaque PJ est régulièrement désengagé du combat dans lequel il était impliqué pour se découvrir un nouvel adversaire dans les secondes suivantes. De même, les combats contre plusieurs opposants sont plus fréquents. Ces paramètres sont à respecter, car ils rendent l'atmosphère chaotique et hasardeuse d'un combat de masse.

***Auteur : 7.7***
***Aide technique : Raphaël Mournat & Michaël Croitoriu***
***Illustrations : Bertrand Bès***

## D20 Fantassins

**0-10 :** le PJ poursuit le combat dans lequel il était engagé précédemment.
**11 :** l'adversaire auquel était confronté le PJ vient d'être achevé, dans le dos, par un compagnon d'arme du PJ. Ce dernier se trouve alors près d'une autre mêlée et peut prêter main forte à deux des siens, luttant avec un vétéran ennemi.
**12 :** blessé gravement et aspergé de sang, un compagnon d'arme du PJ est pris de folie et frappe aveuglément. Le PJ est sur sa trajectoire.
**13 :** le PJ est bousculé et, désengagé de son combat précédent sans donner d'attaque d'opportunité à son adversaire, fait face à un nouvel opposant : un fantassin du camp ennemi, qui vient visiblement de se faire désarmer.
**14 :** le PJ est bousculé et, désengagé de son combat précédent sans donner d'attaque d'opportunité à son adversaire, fait face à un nouvel opposant : un mercenaire engagé par l'ennemi, armé d'une hache à deux mains. Ce dernier ne dispose pas d'attaque d'opportunité.
**15 :** le PJ est bousculé et, désengagé de son combat précédent sans donner d'attaque d'opportunité à son adversaire, fait face à un nouvel opposant : un fantassin du camp ennemi. Ce dernier ne dispose pas d'attaque d'opportunité.
**16 :** le PJ est bousculé et, désengagé de son combat précédent sans donner d'attaque d'opportunité à son adversaire, fait face à un nouvel opposant : un fantassin du camp ennemi. Le PJ n'a aucun moyen de le savoir, mais cet homme est porteur d'une maladie grave et contagieuse. Son arme est pleine de germes et, s'il est blessé, le PJ tombera malade dans 1d6 jours (*dommages : 2d6/jours, divisés par deux en cas de réussite d'un jet de Vigueur DD 20*).
**17 :** le PJ est bousculé et, désengagé de son combat précédent sans donner d'attaque d'opportunité à son adversaire, fait face à un nouvel opposant : un fantassin vétéran du camps ennemi. Ce dernier ne dispose pas d'attaque d'opportunité.
**18 :** deux adversaires supplémentaires se ruent sur le PJ : deux fantassins du camp ennemi. Ces derniers ne disposent pas d'attaques d'opportunité.
**19 :** trois adversaires supplémentaires se ruent sur le PJ : deux fantassins et un vétéran du camp ennemi. Ces derniers ne disposent pas d'attaques d'opportunité.
**20 et + :** se désengageant d'un combat, le PJ se trouve nez à nez avec un héros du camp adverse, dans une rage de berserker dévastatrice. Il dispose d'une attaque d'opportunité et bénéficie des modificateurs de rage de berserker (*cf. MdJ p. 25*).

## D20 Accidents de Terrain

**0-5 :** le PJ se déplace en combattant et atteint un monticule. Il le gravit et bénéficiera des avantages de cette hauteur tant qu'il n'aura pas été délogé (*+1 au jet d'attaque*).
**6 :** alors qu'il manque de chuter lors d'un combat, à côté d'un cadavre le PJ trouve une arme adaptée au combat qu'il est en train de mener (bouclier, épée, arbalète, etc.). Il a le temps de s'en saisir sans subir de malus.
**7 :** alors qu'il manque de chuter lors d'un combat, à côté d'un cadavre le PJ trouve un des grands étendards de son armée. Il est primordial de le brandir, pour remonter le moral des troupes. Le PJ a le temps de s'en saisir sans subir de malus, mais cet instrument l'encombrera par la suite (*il ne pourra pas faire d'action complexe*).
**8 :** le PJ se déplace en combattant et atteint une tourbière. La boue monte jusqu'aux genoux, ralentissant considérablement ses mouvements (et ceux de ses adversaires) pour les 1d6 prochains rounds (*vitesse de déplacement divisée par 2*).
**9 :** le PJ se déplace en combattant et atteint un ruisseau (ou une rivière). L'eau monte jusqu'aux genoux, ralentissant considérablement ses mouvements (et ceux de ses adversaires) pour les 1d6 prochains rounds (*vitesse de déplacement divisée par 2*).
**10 :** le PJ se déplace en combattant et atteint une mêlée si dense qu'il ne peut plus, ni se déplacer, ni changer d'adversaire, pour les 1d6 rounds à venir.
**11-13 :** le PJ trébuche sur un cadavre et chute au sol.
**14-16 :** le PJ tombe dans un trou d'environ un mètre de profondeur, qu'il n'avait pas repéré. Il ne risque pas de se blesser, mais perd un round durant lequel il ne pourra agir.
**17 :** le PJ tombe dans un trou d'environ un mètre de profondeur et garni de pieux, qu'il n'avait pas repéré. Il s'agit d'un piège placé par les adversaires (*dommages de chute : 2d6, dommages des 1d4 pieux : 1d4+2*).
**18 :** le PJ se déplace en combattant et atteint une zone stratégique dont les adversaires avaient recouvert le sol de clous. Jetez 1d6. De 1 à 3 le PJ est blessé (*cf. chausse-trappes, MdJ p. 107*).
**19 :** le PJ ne peut le savoir, mais la zone dans laquelle il est en train de combattre est pleine de buissons dont les fleurs dégagent un puissant hallucinogène. Dans 1d6 rounds, il sera pris de vertiges et aura parfois une vision déformée (*-3 au jet d'attaque*), sauf s'il réussit un jet de Vigueur DD 25.
**20 et + :** le PJ se déplace en combattant et atteint une zone où la terre et les herbes hautes sont enflammées. Le feu progresse vite et il en sortira en 1d6 rounds, non sans quelques brûlures (*un jet de Réflexes DD 15 par round, dommages : 1d6 par jet raté*).

## D20 Attaque animale

**0-2 :** un rapace vole au-dessus de la mêlée, et passe juste au-dessus du PJ : c'est un oiseau transportant des ordres pour les troupes adverses (*CA 20, 5 pv*).
**3-6 :** le PJ est aidé dans son combat par un chien de guerre dressé par son camp. *Cf. MdJ, Annexe p. 9, chien avec attaque morsure (+3, 1d4+3).*
**7-10 :** le PJ est aidé dans son combat par deux chiens de guerre, dressés par son camp. . *Cf. MdJ, Annexe p. 9, chiens avec attaque morsure (+3, 1d4+3).*
**11 :** le PJ est heurté en plein combat par un vautour, désireux de voler quelques morceaux de viande sur un cadavre avoisinant. Le PJ est déséquilibré et ne pourra attaquer durant ce round.
**12 :** le PJ est chargé par un rapace de grande envergure, dressé par un oiseleur adverse. *Cf. MM p. 196, aigle avec attaques serres (+4, 1d3+1).*
**13-15 :** le PJ est chargé par un chien de guerre, dressé par le camp adverse. *Cf. MdJ, Annexe p. 9, chien avec attaque morsure (+3, 1d4+3).*
**16-18 :** le PJ est chargé par deux chiens de guerre, dressés par le camp adverse. *Cf. MdJ, Annexe p. 9, chiens avec attaque morsure (+3, 1d4+3).*
**19 et + :** le PJ est chargé par trois chiens de guerre, dressés par le camp adverse. *Cf. MdJ, p. 9, chiens avec attaque morsure (+3, 1d4+3).*

## D20 Projectiles

**0-5 :** l'adversaire contre lequel se battait le PJ est abattu par un trait perdu (flèche, carreau d'arbalète).
**6-10 :** l'adversaire contre lequel se battait le PJ est touché par un trait enflammé (flèche, carreau d'arbalète). En plus des dommages causés, ses vêtements prennent complètement feu en 1d6 rounds s'il ne parvient pas à arrêter les flammes (*jet de Réflexes DD 20*).
**11-12 :** le PJ est touché par une pierre de fronde.
**13 :** non loin du PJ, l'arme d'un combattant se brise avec fracas : un des éclats métalliques de l'arme est projeté vers le PJ et s'enfonce dans ses chairs (*dommages : 1d4*).
**14 :** non loin du PJ, un combattant vient de se faire désarmer et son arme vole dans les airs ! Le PJ est dans sa trajectoire et est sonné par le choc jusqu'à la fin du prochain round (*dommages temporaires : 1d6*).
**15 :** le corps d'un combattant est violemment projeté sur le PJ, qui n'a pas le temps de réagir. Il est éjecté à 1d6 mètres et perd son arme.
**16-17 :** le PJ est touché par un trait perdu (flèche, carreau d'arbalète).
**18 :** le PJ est touché en pleine poitrine par un trait perdu (flèche, carreau d'arbalète). En plus des dommages, il est comme paralysé par la douleur et ne peut plus se déplacer pendant 1d6 rounds.
**19 :** le PJ est touché par un trait perdu (flèche, carreau d'arbalète), qui est enduit d'un poison puissant (*jet de Vigueur DD 18, perte temporaire de 1d6 points de Force*).
**20 et + :** le PJ est touché par un trait enflammé (flèche, carreau d'arbalète) En plus des dommages causés, ses vêtements prennent complètement feu en 1d6 rounds s'il ne parvient pas à arrêter les flammes (*un jet de Réflexes DD 15 par round, dommages : 1d6 par jet raté*).



## D20 Cavalerie

**0-7 :** l'adversaire auquel était confronté le PJ vient d'être littéralement fauché par un compagnon d'arme du PJ : un cavalier en pleine charge !
**8 :** un cavalier avoisinant perd le contrôle de sa monture : elle se cabre, éjecte le soldat et… tombe au sol, écrasant littéralement l'adversaire contre lequel se battait le PJ.
**9 :** un cavalier adverse proche du PJ est éjecté de sa monture, qui panique et se cabre. Le malheureux tombe à un mètre seulement du PJ, sonné et désarmé… Le PJ a droit a une attaque d'opportunité.
**10 :** une monture affolée, sans cavalier, passe à quelques mètres du PJ. Il est possible de la récupérer (*jet d'Équitation DD 20*).
**11 :** un cavalier avoisinant perd le contrôle de sa monture : elle se cabre, éjecte le soldat et… tombe droit sur le PJ. Il a juste le temps d'esquiver s'il ne veut pas être écrasé (*jet de Réflexes DD 15, dommages : 3d4*).
**12-17 :** le PJ est chargé par un cavalier adverse.
**18 :** le PJ est chargé par un piquier adverse (cavalier armé d'une longue pique).
**19 :** le PJ est heurté par la monture d'un cavalier, lancée en pleine charge : il est éjecté à 1d6 mètres et perd son arme (*dommages : 1d6*).
**20 et + :** le PJ est soudain cerné par deux cavaliers adverses !

## D20 Interventions Magiques

**0-1 :** un griffon contrôlé par un magicien vient prêter main forte à l'unité du PJ ! (*cf. MM p. 113*)
**2-3 :** Dans la mêlée, un prêtre de niveau 5 allié au PJ se tient en retrait. Il lui lance un sort de *soins importants*.
**4 :** l'adversaire contre lequel se battait le PJ est touché par une boule de feu perdue. Il prend feu en une seconde et s'écroule au sol, calciné.
**5 :** dans la mêlée, un magicien allié du PJ se tient en retrait. Le PJ ne peut le savoir mais cet allié le surveille : si les points de vie du PJ descendent en dessous de 0, le magicien s'approchera de lui et le téléportera à l'arrière du champ de bataille.
**6 :** alors qu'il manque de chuter lors d'un combat, à côté d'un cadavre le PJ trouve une arme magique +1. Il a le temps de s'en saisir sans subir de malus (*cf. MdJ, Annexe p. 13*).
**7 :** dans la mêlée, un magicien allié lance un sort de *vol* sur le PJ (*durée : 50 minutes*).
**8 :** le PJ est rentré malgré lui dans l'aire d'effet d'un sort de *regain d'assurance*. Il est envahi par un sentiment d'assurance et de calme à toute épreuve.
**9-10 :** un *cyclone* magique se lève peu à peu dans la zone où se trouve l'unité du PJ, gênant tous les combattants (*cf. MdJ p. 200*).
**11 :** un magicien a eu la mauvaise idée d'invoquer une *nuée grouillante* dans la zone où se trouve le PJ. Une nuée de punaises s'abat sur la mêlée et tous les combattants sont affectés par les effets du sort éponyme.
**12-13 :** un *tremblement de terre* magique se déclenche peu à peu dans la zone où se trouve l'unité du PJ, affectant tous les combattants (*cf. MdJ page 270*).
**14 :** l'adversaire contre lequel se battait le PJ semble soudain se démultiplier. Il est en fait affecté par un sort d'*image miroir*, lancé par un magicien ennemi qui se trouve dans la mêlée.
**15-16 :** le PJ est touché de plein fouet par un *projectile magique* (*dommages : 1d4 + 1*).
**17 :** le PJ est bousculé et, désengagé de son combat précédent sans donner d'attaque d'opportunité à son adversaire, fait face à un nouvel adversaire : un monstre invoqué par un magicien adverse (*cf. sort* convocation des monstres IV, *MdJ p. 195*).
**18 :** le PJ est touché de plein fouet par un sort d'*éclair* (*dommages : 5d6*).
**19 :** Le PJ est affecté par un sort d'*immobilisation de personne* lancé par un magicien ennemi qui se trouve dans la mêlée. Le PJ ne peut plus bouger pendant cinq round.
**20 et + :** un griffon contrôlé par un magicien ennemi s'abat sur l'unité du PJ ! (*cf. MM p. 113*)

## D20 Machines de guerre

**0–2 :** le PJ atteint un fossé rempli de piques, dans lequel il peut se protéger avantageusement (*CA +2*).
**3-4 :** le PJ atteint une espèce de guérite mobile en bois, grâce à laquelle il peut se déplacer. Il est à l'abri des armes de traits aussi longtemps qu'il l'utilisera.
**5 :** le PJ atteint une arbalète large sur trépied. Il ne peut pas la déplacer, mais peut dès le prochain tour l'utiliser pour tirer sur des adversaires (*cf. baliste, DMG p. 151-152*).
**6-7 :** l'adversaire contre lequel se battait le PJ, et ses compagnons d'arme les plus proches, sont soudain pris dans un large filet, lancé par une machine en retrait. Ils ne peuvent plus bouger pendant 1d6 rounds.
**8-9 :** l'adversaire contre lequel se battait le PJ et une part de son unité sont soudain pris sous une pluie de roches mortelles, lancée par un trébuchet ou une catapulte en retrait. Une part des combattants adverses sont touchés.
**10-15 :** le PJ chute dans un fossé rempli de piques (*dommages de chute : 2d6, dommages des 1d4 pieux : 1d4+2*).
**16-18 :** l'unité du PJ est soudain prise sous une pluie de roches mortelles, lancée par un trébuchet ou une catapulte en retrait. Le PJ, ses compagnons d'armes et ses adversaires proches sont touchés (*jet de Réflexes DD 18 pour les esquiver, dommages : 4d6*).
**19 et + :** le PJ et ses compagnons d'arme les plus proches sont soudain pris dans un large filet, lancé par une machine adverse en retrait. Ils ne peuvent plus bouger pendant 1d6 rounds.

## D20 Forteresse

**0-2 :** l'adversaire contre lequel se battait le PJ et ses compagnons d'arme les plus proches sont soudain aspergés d'eau bouillante jetée du haut des murailles (*dommages : 2d6*).
**3-4 :** le PJ atteint un fossé rempli de piques, dans lequel il peut se protéger avantageusement. Il bénéficiera du couvert de cette protection tant qu'il n'aura pas été délogé (*CA +2*).
**5-6 :** le PJ atteint une position avantageuse sur une barricade. Il bénéficiera des avantages de cette hauteur tant qu'il n'aura pas été délogé (*+1 au jet d'attaque*).
**7-12 :** une échelle apparaît sur le rempart (ou est transportée vers les remparts) juste à côté du PJ. Il peut l'atteindre en un round.
**13-14 :** près d'une brèche dans la muraille, le PJ atteint un escalier. À quelques mètres de lui, un soldat adverse a dans l'intention d'emprunter le même chemin…
**15-16 :** un artificier adverse avait entamé un travail de sape dans la zone où se trouve l'unité du PJ. Une charge explosive détonne, créant un éboulement et blessant tous les combattants présents (*jet de Réflexes DD 15 pour l'éviter, dommages : 3d6*).
**17-18 :** le PJ chute dans un fossé rempli de piques (*dommages de chute : 2d6, dommages des 1d4 pieux : 1d4+2*)
**19 :** détruite par un artificier une tour de la muraille explose littéralement. Le PJ est pris dans l'éboulement et risque d'être écrasé par les énormes blocs de pierre (*jet de Réflexes DD 15 pour les éviter, dommages : 6d6*).
**20 et + :** le PJ et ses compagnons d'arme les plus proches sont soudain aspergés d'eau bouillante jetée du haut des murailles (*jet de Réflexes DD 20 pour l'esquiver, dommages : 2d6*).

# Étoiles, gardez-vous ! . . .

## . . . des jeunes gens idéalistes qui aiment trop le sport.

Ce scénario pour Star Wars (D6/D20) se déroule à l'époque de la Rébellion. Il vous propose d'incarner les méchants, à savoir les soldats de choc, ces anges exterminateurs qui succombent facilement aux coups des héros des films, mais n'en restent pas moins des troupes d'élite. L'occasion pour les joueurs de découvrir les joies du totalitarisme . . . Âmes sensibles s'abstenir. Un scénario qui n'a rien de politically correct et qui se donne pour but de montrer ce qu'est réellement le Côté Obscur . . .



## Synopsis

**Recrutés par l'Empire, les personnages des joueurs (PJ) tentent de survivre à l'entraînement des soldats de choc. Ce qui peut impliquer des actes innommables : participer à un génocide, trahir ses amis. Mais la loyauté envers l'Empereur passe avant toute autre considération, n'est-ce pas ?**

## Les PJ

Ce scénario peut être joué par quatre types de personnages très différents. Rien n'interdit au meneur de jeu d'autoriser un mélange, mais il faut bien comprendre que certains personnages mourront certainement. Quoi qu'il en soit, en cas de groupe aux origines partagées, les Rebelles devront garder secrète leur identité réelle. Dans le camp d'entraînement se trouvent mélangés tous les types de personnages.

Les joueurs incarnent tous des humains en bonne forme physique (et grands d'au moins 1,80 mètre) qui sont entrés dans un bureau de recrutement de l'armée ou du Comporn, dans l'intention affichée de s'engager dans l'armée de l'Ordre Nouveau. Là, ils sont soumis à des tests qui ont pris la forme de questionnaires, de sondes psychiques et de jeux de rôle. Si vous voulez, posez-leur des questions inquisitrices et perverses, impliquant de faire des choix cornéliens entre la loyauté et l'intérêt personnel. Puis le profil psychologique est entré dans un ordinateur par le sous-officier chargé du recrutement, et un programme analyse tous les paramètres avant d'établir une liste de carrières auxquelles le candidat peut prétendre. Et cette liste comprend la plus prestigieuse de toutes (avec celle de pilote de chasse) : soldat de choc. Et les PJ préfèrent cette carrière aux autres, sachant cependant qu'elle les priverait de tout contact avec leur famille. Car le prestige des soldats de choc est collectif, et pas individuel. Pour les masses jingoïstes du Noyau Impérial, persuadées de leur supériorité génétique, ces troupes d'élite sont le pouvoir qu'ils n'ont pas dans leur vie de tous les jours. Pour le reste de la Galaxie, les soldats de choc sont un symbole de terreur.

### a - Les engagés volontaires

Les recrues se connaissent entre elles. Elles sont toujours regroupées par région géographique, pour une raison expliquée plus loin dans le scénario. Elles appartiennent probablement majoritairement aux classes socio-économiques basses ou moyennes-basses des sociétés du Noyau Impérial. Leur point de vue sur la vie de soldat de choc peut être réaliste (c'est la boucherie, mais c'est prestigieux) ou plutôt idéaliste (le soldat de choc est la première ligne de défense de l'Ordre Nouveau). Typiquement, la recrue est amatrice de sport, et soutient des points de vue darwiniens sur la vie en général (les meilleurs gagnent, les faibles sont écrasés) ; il pense que mieux vaut être le poing de l'Empire que pourrir dans ses bas-fonds, ou dans la médiocrité de ses villes où l'ascenseur social n'existe pas.

En termes de règles D20, les PJ sont des soldats humains niveau 1.

### b - Les recrues de force

La formation de soldat de choc est censée rendre loyal n'importe qui. Peu importe donc l'opinion initiale de la recrue sur l'Ordre Nouveau. À partir du moment où un homme est vigoureux, il peut devenir soldat de choc. Les sergents recruteurs qui enlèvent des humains pour remplir leurs quotas ne le font que dans des populations précises : prisons du Noyau Impérial ou mondes éloignés du cœur de l'Empire.

En termes de règles D20, les PJ peuvent appartenir à divers classes : *scoundrel* (criminel), *fringer* (habitant d'une planète déclassée), soldat, voire noble (on peut imaginer un héritier engagé de force dans les troupes de choc par un oncle désireux de faire main basse sur sa fortune). Si ce sont des personnages créés pour l'occasion, ils sont de niveau 1.

### c - Les Impériaux fatigués

Certains vétérans (jeunes ou vieux) de l'armée et de la flotte impériales sont traumatisés par certains événements de la Guerre des Étoiles. Ils ont l'impression d'avoir perdu leur âme, et de s'enfoncer toujours plus dans la conscience que le monde est noir. Ils songent à se suicider, et ils sentent instinctivement qu'ils risquent de finir comme des épaves, à mendier dans les cités d'une planète étrangère. Beaucoup de personnes ainsi affectées par ce vague à l'âme sont perdues pour la société. Elles ne peuvent ni se réintégrer dans la vie civile, ni continuer à faire comme si de rien n'était dans l'armée. Alors, elles s'engagent dans les troupes de choc comme elles saisiraient une bouée de secours, pour redonner du sens à leur vie. Souvent, c'est l'entourage du soldat et notamment ses supérieurs directs qui le recommandent aux troupes de choc, pour se débarrasser de cet individu dépressif.

En termes de règles D20, les PJ sont des soldats humains de niveau 1 à 6.

### d - Les espions

Si jouer des personnages mauvais ne vous tente pas, il est possible de faire jouer ce scénario à des espions. La Rébellion tente un très grand coup. Elle veut infiltrer une division de soldats de choc avec des agents capables de résister au conditionnement mental. Il s'agit d'une mission d'infiltration extrêmement risquée, qui consiste à amasser le plus de renseignements possibles sur l'entraînement et la vie des troupes de choc, afin de découvrir un moyen de les contrer. Mais pas question de recruter des suicidaires pour ce genre d'opération. Au contraire, il faut la crème de la crème : les gars des Opérations Spéciales (*Fragments de la Bordure Extérieure*, page 16). Le risque d'être pris est tellement grand que les PJ sont préalablement entraînés au suicide rapide, ce qui leur évite de parler s'ils sont découverts pour ce qu'ils sont. Par ailleurs, ils sont soumis à un hypnotisme intensif qui enfouit profondément en eux leurs souvenirs de la Rébellion, et leur donne un bonus à tous les jets de Volonté (D20 : +5 ; D6 : +2D).

En termes de règles D20, les PJ sont au moins des humains de niveau 4 et avec une sauvegarde de volonté de +5 (D6 : Volonté 4D). Et c'est un strict minimum. Au cours du scénario, chaque jet de volonté raté fait courir au personnage le risque de craquer et de se faire démasquer.

## La solitude du soldat de choc

**Votre objectif, en tant que meneur de jeu, est de vous montrer méchant alors que vous avez l'habitude de vous montrer complaisant (vous savez, les dés derrière l'écran...). En effet, le joueur doit d'habitude se montrer malin et entreprenant pour réussir une aventure : il lui faut concevoir un plan avec ses amis, se montrer plein d'inventivité, savoir prendre des risques, etc. Ici, tout cela est secondaire. Selon la façon dont il aborde le scénario, le PJ doit mériter de devenir le parfait serviteur de l'Ordre Nouveau ou survivre en tant qu'individu dans un système totalitariste auquel il participe, mais qui le formate.**

**Pour cette raison, durant le scénario, les PJ sont évoqués au singulier. Ils peuvent se croiser, mais à peine se parler et surtout pas s'épauler. Ils sont étouffés par la masse, ils sont séparés de leurs amis et de leurs familles par des distances physiques ou psychologiques incroyables. Évitez de vous adresser collectivement aux joueurs, à moins qu'ils ne soient vraiment parvenus à se réunir secrètement. Ils doivent se sentir seuls face à l'autorité.**

## Le système

Durant chaque phase de la formation, le PJ doit passer deux tests. La malchance aux dés signifie une mort quasi-certaine, puisque l'échec aux deux tests représente le rejet dans la section C. L'échec à un seul jet signifie le rejet dans la section B. Mais le PJ malchanceux peut conserver sa vie en prouvant sa loyauté à l'Empereur. Pour cela, il lui faut commettre des actes atroces. Les instructeurs attribuent des points de Loyauté, qu'ils notent sur un grand tableau au milieu du camp. Il faut 3 points de Loyauté pour passer de la section B à la section A. Une féroce compétition règne au sein de la section B pour obtenir les promotions en section A.

# Les protagonistes

### Le commandant de la base

Les troupes de choc ne comprennent pas d'officier. Elles sont toujours placées sous la responsabilité d'officiers de l'armée ou de la marine impériale. La relation entre officiers et soldats de choc est complexe. L'obéissance des soldats est totale, mais le mépris est mutuel. Pour les officiers, les soldats sont des animaux qu'il faut mener à l'abattoir. Pour les soldats, les officiers sont des serviteurs de l'Empereur ; ils doivent donc être respectés. Mais les soldats savent cependant qu'ils sont beaucoup plus proches du cœur noir de l'Empereur que les officiers perdus dans leurs plans tactiques.
D20 : utilisez les caractéristiques de l'Imperial Officer page 278.
D6 : utilisez les caractéristiques du soldat de l'armée impériale typique page 209, et rajoutez Bureaucratie 4D, Commandement 6D, Érudition (tactiques militaires) 3D, Intimidation 4D et Tactique 6D.

### Sergent instructeur typique

Les sergents sont des vétérans des troupes de choc. Ils n'ont plus de personnalité, mais ils sont très coriaces. Au stade où ils sont, ils seraient complètement inadaptés à la vie civile. Ils ne sauraient tout simplement pas quoi faire : ils resteraient debout aux aguets et attendraient les ordres. Dans un camp d'entraînement en revanche, ils sont partout à la fois, et ils déploient des trésors d'efficacité pour débusquer les tricheurs ou les tire-au-flanc. Ils sont les parfaits rouages de la grande mécanique de guerre impériale.
D20 : utilisez les caractéristiques du Thug 4 page 277, en rajoutant l'armure (défense +4), les compétences, l'équipement et les dons du Stormtrooper.
D6 : utilisez les caractéristiques du soldat de choc impérial typique page 208, en rajoutant Commandement (troupes de choc impériales) 4D, Intimidation 4D, Tactique 3D.

### Recrue typique

Utilisez les caractéristiques du Stormtrooper page 277 (D20) et du soldat de choc impérial typique page 208 (D6), en enlevant 2 points à tous les jets dans la phase 1 et 2, et 1 point dans la phase 3.

Ne pas faire preuve d'émotion en accomplissant un meurtre : +1 point.
Obéir à un ordre consistant à se blesser soi-même : +1 point.
Remplir deux fois les objectifs fixés pour la journée par un instructeur : +1 point.
Résister aux coups sans broncher +1 point
Tuer un compagnon de chambrée mis en cause par un instructeur : +1 point.

## Phase 1 – Le recrutement (2 semaines)

L'endroit où il se déroule n'a pas d'importance. À partir du moment où le PJ signe pour entrer dans les troupes de choc, il a une journée pour faire ses adieux à sa famille et à ses connaissances, puis il embarque dans une navette militaire qui le mène dans un transport de troupes entièrement rempli de recrues comme lui, attendant le départ vers le camp d'entraînement. Puis le transport de troupes reprend sa route. Il s'arrête périodiquement dans des systèmes planétaires pour embarquer des passagers. Le PJ ne peut rien voir de tout cela (pas de hublots), il est isolé dans une cellule et ne porte qu'un pyjama fourni à son arrivée (ses vêtements civils sont détruits). Il est nourri d'une potée infecte, par un judas. Pendant le voyage, des droïds lui font subir une batterie de tests médicaux, physiologiques et psychologiques très éprouvants (comparables à des tests de médicaments, par exemple). De plus, il est anesthésié et se fait implanter une puce subdermale dans la nuque. Cette puce permet à la hiérarchie impériale de localiser le soldat, et de lui faire détoner la base de la tête à tout moment. Elle est dotée d'un dispositif d'autodestruction difficile à désamorcer par l'électronicien/neurochirurgien qui s'y risquerait (difficulté 35). Le PJ apprend son existence par hasard, en remarquant une cicatrice mal refermée sur une recrue qui vient de subir l'implantation.

**Tests :** D20 : Jets de sauvegarde de volonté DD 11 et de vigueur DD 11. L'échec au jet de vigueur fait perdre la moitié des points de vitalité. D6 : Jet de Volonté difficulté 8 et jet de Résistance difficulté 8. L'échec au jet de Résistance fait passer au stade Sonné. Les effets perdurent durant toute la phase 2.

**Dicton impérial :** *"Le dernier choix fait par un soldat de choc, c'est de devenir soldat de choc. Après, il ne fait qu'obéir."*

## Phase 2 – La construction de la base (1 semaine)

Finalement, le transport de troupes s'arrête en orbite d'une belle planète bleue et verte. Les recrues sont divisées en trois groupes. Le premier est appelé section A et est constitué de tous ceux qui ont réussi les deux jets de la phase 1. Le deuxième est appelé section B et est constitué de ceux qui ont échoué à un des jets, et qui ont donc montré des signes de faiblesse. Le troisième est appelé section C et est constitué de ceux qui ont déjà craqué mentalement et physiquement (les deux jets ratés). Les trois sections sont successivement descendues par navettes sur la planète (Palme du Tigre). Vu le nombre des recrues débarquées (cent mille !), elles sont descendues par petits groupes de cinquante, originaires d'une même région ou cité. Après l'isolement forcé du voyage, les futurs soldats se détendent, rient un peu et font connaissance pour ceux qui s'ignoraient. Finalement, les portes de la navette s'ouvrent et les recrues se retrouvent au beau milieu d'une plaine nue gigantesque, devant de grands conteneurs remplis de matériel. Les cent sergents instructeurs les font se mettre au garde-à-vous. Le commandant de l'unité passe devant eux sans les regarder. C'est la fin de la nuit, il fait froid et tout le monde gèle, sauf le commandant et les instructeurs qui sont en armure de choc (ce sont les seuls).
Le PJ, quelle que soit sa section, se voit intimer l'ordre de prendre une bêche et de commencer à creuser. Les instructeurs, complètement rodés à la situation, font construire la base aux recrues. Tout le matériel nécessaire se trouve dans les conteneurs. La terre est boueuse à cause d'une pluie récente. La base a la taille d'une grande ville, sa construction prend donc une grosse semaine avec les moyens de construction lourds mis à la disposition des troupes.

**Tests :** D20 : Force DD 11 et Vigueur DD 11. D6 : Levage et Résistance difficulté 8.

**Un sergent à trois heures du matin :** *"Debout, bande de cloportes ! L'Empereur veut que vous vous leviez !"*



# L'armure

Une fois que la base est construite, les soldats sont répartis dans les différents quartiers. Les recrues des quartiers B et C restent en pyjama. Celles du quartier A se voient attribuer un fusil blaster lourd et une armure de soldat de choc à l'intendance. Il s'agit de l'armure blanche qui inspire la terreur dans toute la Galaxie. Les ins-

tructeurs font bien comprendre aux recrues que *"L'armure est la vie, et la vie consiste à servir l'Empereur"*. Ceux qui sont rejetés de la section A doivent rendre leur armure, et ceux qui sont admis dans la section A s'en voient attribuer une. Si le PJ prête attention à ce genre de choses, lors des rares moments de la journée où il peut voir le visage de ses voisins de chambrée, il peut remarquer que l'armure blanche modifie les visages et les corps des soldats. Ceux-ci ont tendance à s'uniformiser, à devenir inexpressifs.

## Le quartier de la section A

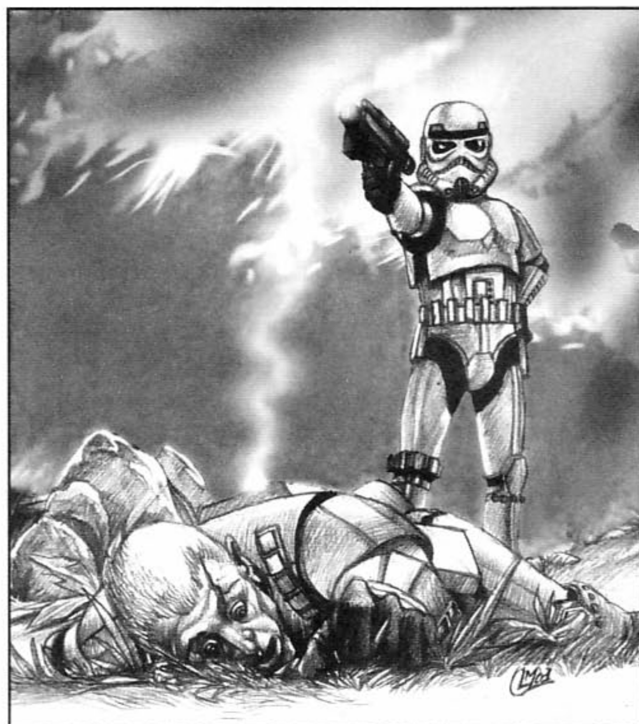
C'est le quartier central, où demeurent ceux qui sont jugés capables de faire de bons soldats de choc. Au milieu se trouve le terrain d'atterrissage. Sur celui-ci se tient une navette avec un pilote. Les instructeurs expliquent que les membres de la section A sont jugés suffisamment sûrs pour partir et retourner chez eux s'ils souhaitent arrêter l'entraînement. Il leur suffit pour cela de remettre leur armure à l'intendance et de se présenter à la navette. En réalité, ceux qui embarquent sont gazés et emportés dans un centre pharmaceutique orbital où ils meurent dans d'atroces souffrances, en servant de cobayes aux biologistes impériaux. La navette constitue un test, il est bien trop tard pour renoncer à la carrière de soldat de choc. Durant les trois mois que dure l'entraînement, quelques centaines de soldats choisissent la navette.
Les soldats vivent dans des tentes et sont correctement nourris.

## Le quartier de la section B

Il s'agit d'un anneau qui entoure le quartier A. Il est cerné de fils barbelés électriques. C'est la demeure des soldats en probation, qui ont jusqu'à la fin de l'entraînement pour mériter de rejoindre la section A.
Les soldats vivent dans des tentes et sont nourris d'une potée infecte.

## Le quartier de la section C

Il est situé en dehors du camp d'entraînement. Il s'agit du reste de la planète, en fait. Les recrues doivent trouver à manger elles-mêmes, en l'absence de gibier (jet de survie difficulté 20). Elles doivent aussi se construire un toit à partir des débris qu'elles peuvent trouver. Officiellement, elles ont toujours la possibilité de prouver qu'elles méritent de rejoindre la section B. Mais dans les faits, c'est quasiment impossible. Une fois par jour, un sergent instructeur autorise un membre de la section C à rejoindre la section B. La compétition est féroce pour se tenir devant la grille du quartier B, dans l'espoir d'être choisi. Les hommes se jettent dessus pour éliminer la concurrence. Ils se battent à coup de poing et meurent dans la boue. Ceux qui échouent un jour mangent les cadavres des morts pour survivre jusqu'au lendemain.



## La planète

Palme du Tigre, d'une taille comparable à celle de Coruscant, tourne sur elle-même en trente heures. Elle comporte une diversité de climats très prononcée : jungle, désert, plaine, montagne, mer, etc. Des humanoïdes, les Palmiens du Tigre, habitent en quelques points de la planète. De nombreux peuples aux coutumes diverses composent cette race dotée d'une technologie pré-spatiale. Pourquoi Palme du Tigre a-t-elle le douteux privilège d'accueillir tous les trimestres une nouvelle armée d'humains venant subir l'entraînement de soldat de choc ? La vérité n'est connue que des bureaucrates qui ont choisi la planète. Les Palmiens n'ont rien fait pour offenser l'Empire. Leur planète n'a été découverte qu'il y a peu de temps. Si jamais l'Alliance Rebelle venait à apprendre son existence et les atrocités qui s'y déroulent, elle agirait certainement pour aider les Palmiens à fuir leur patrie.

## L'infirmerie

L'infirmier est un soldat de choc surnommé Lèvres-en-feu, parce qu'il a l'habitude de fourrer des braises ardentes dans la bouche de ceux qui enlèvent leur casque pour une mauvaise raison. Si jamais un PJ se plaint durant son passage à l'infirmerie, il a droit à ce traitement brutal.
D20 : perte d'1d6 points de blessures. D6 : perte d'un niveau de santé.

### Phase 3 – La destruction de l'individu, le modelage mental et physique (6 semaines)

Après l'épreuve physique de la construction de la base, le PJ doit s'accoutumer à une routine infernale. Chaque jour, il doit passer une heure à manger, une heure à étudier en classe, quatorze heures à s'entraîner sur le terrain, six heures à avaler la propagande et à *"renforcer son mental"*, six heures à dormir et une heure à effectuer des activités diverses (hygiène). Il n'y a aucun loisir et aucune intimité. Les sergents instructeurs ont tout pouvoir et n'hésitent pas à en faire usage. Ils rossent les recrues insatisfaisantes avec des bâtons étourdisseurs (*stun baton*). Si jamais leurs victimes tombent inconscientes, ils redoublent d'acharnement durant 1d6 rounds avant de demander à des soldats de passage d'emmener les blessés à l'infirmerie. Généralement, il suffit de se montrer impitoyable envers les assaillants pour les faire fuir. En revanche, toute marque d'individualisme est dénoncée par les soldats de choc et réprimée de coups sur la tête par les instructeurs. Vous pouvez glissez quelques moments délicats à passer pour chaque PJ.

**a - Levez la main**

Un instructeur explique à la section qu'il dirige les exercices du matin. L'inefficacité de la méthode qu'il expose est flagrante. Puis le sergent demande si quelqu'un a une meilleure idée sur la façon dont devraient être effectués ces exercices. Si le PJ s'exprime, il se prend une raclée. À plusieurs reprises, les sergents font des tests similaires pour ôter tout esprit d'initiative malvenu chez les recrues. Ils les habituent aussi à ne pas chercher à comprendre pourquoi ils doivent exécuter tel ordre, par exemple en leur faisant creuser puis reboucher des trous.

**b - Nouveau nom**

Après avoir détruit les personnalités, les instructeurs remodèlent l'esprit des recrues. Les soldats subissent des sessions d'endoctrinement



hypnotique. L'usage des mots superflus (tout ce qui n'appartient pas au vocabulaire militaire) est interdit. Le PJ se voit expliquer que son ancien nom n'a pas d'importance. Maintenant, il doit répondre à un code aphanumérique, du genre : XB-Z37 de la section 654-10. Son voisin de gauche s'appelle XBZ-36 et son voisin de droite XBZ-38. Il est interdit de partager son nom de naissance avec ses compagnons. Même les sous-officiers et les officiers n'ont pas de nom ; seul leur titre (sergent ou commandant) est utilisé.

**c - Tête de turc**
Un instructeur ou des compagnons de chambrée décident que la tête du PJ ne leur revient pas. Ils le rossent avec des bâtons étourdisseurs ou à coups de poings. Ils peuvent lui faire des coups bas, comme défaire son lit au pire moment, ce qui est un signe de négligence, donc de déloyauté.

**d - Debout pour l'Empereur**
Tous les matins, le dernier soldat à quitter les baraques est abattu par un instructeur. Le PJ est assez vigilant pour éviter d'être ce dernier, mais que se passe-t-il si un compagnon de chambrée décide de l'assommer durant la nuit ? Ou tente de profiter de la bousculade pour l'étourdir durant quelques fatidiques secondes ? Quelques brefs échanges de coups de poings, puis une petite course vers la porte... Le dernier sorti est abattu !

**e - Le parcours du combattant mortel**
Le PJ doit passer par une série d'obstacles, de barrières, de piscines, de champs de boue minés, de prés barbelés. Faites appel à vos souvenirs de *Fort Boyard*.

**f - Voyage au bout de la nuit**
L'ensemble des recrues de la section A est réveillé à une heure du matin et doit se tenir au garde-à-vous, en armure, devant les baraques. Dix minutes s'écoulent, puis une heure... Ce n'est qu'au bout de quatre heures que les soldats peuvent retourner dans leurs baraques. Être le premier à défaillir est synonyme de mort.

**Tests** : D20 : le PJ doit faire un jet de sauvegarde de volonté DD 11 et de vigueur DD 11. L'échec au jet de vigueur fait perdre la moitié des points de vitalité. D6 : le PJ doit faire un jet de Volonté difficulté 8 et un jet de Résistance difficulté 8. L'échec au jet de Résistance fait passer au stade Sonné. Les effets perdurent durant toute la phase 4.
**Credo des soldats de choc** : *"Nous sommes de la boue. Seule compte la volonté de l'Empereur. C'est notre uniforme qui fait de nous ce que nous sommes. Nous sommes les serviteurs anonymes de l'Ordre Nouveau."*

## Phase 4 – Les épreuves finales (5 semaines)

La dernière phase de l'entraînement est une série de tests destinée à vérifier que les soldats sont prêts à faire n'importe quoi au service de l'Empereur. À ce stade, il ne reste qu'une vingtaine de milliers de soldats dans la section A. La section B comprend environ soixante mille recrues, et la section C comprend quelques milliers de survivants dispersés. Le reste est mort.

**a - Le dernier appel de la section B**
Les sergents instructeurs regroupent les membres de la section B par régions et cités d'origine. Les membres de la section A qui proviennent des mêmes régions se voient intimer l'ordre de les tuer à coups de crosse. C'est un massacre à grande échelle, mais les membres de la section B sont résignés à leur sort.

**b - Le grand entraînement**
Après avoir tué leurs cousins de la section B, les soldats de la section A doivent éliminer les survivants de la section C. Ceux qui sont amassés aux portes du camp sont massacrés en un tour de main, mais certains ont fui au loin et il faut les rattraper.

**c - Le génocide**
Finalement entraînés, les soldats de choc sont armés, regroupés en petites escouades et chargés de détruire toute vie dans un rayon de mille kilomètres aux alentours. Le PJ doit faire une marche forcée vers une ville habitée par les natifs de la planète, et participer au massacre. Les instructeurs vérifient que les soldats sont bien combatifs et il est encore possible à ce stade qu'ils éliminent une recrue qui paraisse trop sensible.

**d - La visite**
Les survivants de la session d'entraînement se mettent au garde-à-vous pour accueillir un envoyé de l'Empereur venu visiter les nouvelles recrues. Celui-ci passe devant les milliers d'hommes debout dans la plaine dévastée, puis s'arrête devant la section A. Il donne alors ses instructions, relayées par un sergent aux poings d'aciers. Tous les membres de la section se rapprochent à dix centimètres les uns des autres, laissant seulement une courte allée pour que le visiteur puisse passer. L'envoyé de l'Empereur passe alors entre les soldats en se concentrant. La compétence *See Force* (D6 : Sentir la Force) de l'envoyé est de +7 (5D). Si un PJ est sensible à la Force, il risque d'être détecté. Si c'est le cas, il est emmené vers l'Empereur pour obtenir une opportunité de rejoindre sa Garde Royale. Le scénario est fini pour lui.

**e - L'intronisation**
Une fois le génocide terminé, le PJ retourne à la base et participe à son démontage et à son remballage dans les grands conteneurs. Puis il embarque avec ses compagnons d'arme à bord d'un transport de troupes qui le mène à une base militaire impériale où il participe à une grande cérémonie d'intronisation.

## Et voilà pourquoi...

... les soldats de choc ne sont pas corruptibles. Ils ne vivent pas dans le même monde que les autres soldats. Ils sont sous le regard permanent de l'Empereur et ils le savent. L'information clé que peuvent avoir appris les espions rebelles, c'est qu'une puce permet de tuer les soldats de choc à distance.

## Conclusion

Si le PJ a survécu, deux possibilités se présentent :
**Il est devenu un soldat de choc.** Il a certainement dû gagner une bonne douzaine de points du Côté Obscur. Il peut alors participer à des opérations militaires diverses, et s'il prouve sa valeur, il peut être jugé digne d'entrer dans une force spéciale des troupes de choc et subir un entraînement supplémentaire. Si le PJ est un espion et qu'il est parvenu à résister à l'endoctrinement, il peut alors s'échapper pour rejoindre la Rébellion. Mais ses anciens amis ne sont pas sûrs de le reconnaître. Quoi qu'il en soit, il doit se dépêcher de se faire retirer la puce subdermale explosive dans un laboratoire. Au bout de vingt-quatre heures d'absence injustifiée de son escouade, le soldat est considéré comme mort, et la procédure des troupes de choc comprend la détonation de sa puce. Le PJ a donc un jour pour trouver un chirurgien suffisamment bien équipé.
**Il s'est échappé de l'unité.** S'il se cache sur Palme du Tigre, il peut constater qu'un nouveau transport de troupes arrive tous les trois mois pour débarquer de nouvelles recrues. Le point d'atterrissage est différent et l'entraînement se conclue systématiquement par le génocide d'un des peuples de Palme. Le PJ peut agir pour aider les natifs de Palme, ou bien il peut tenter de voler une navette pour quitter ce monde.

**Auteur : Cyril Pasteau**
**Relecteurs : Mehdi et Sylvain T.**
**Illustrations : Laurent Miny**

# Une femme, deux visages

Cette aventure est destinée à un groupe de joueurs connaissant déjà un peu l'univers. N'importe quel groupe de personnages peut y participer même si, comme de coutume au sein de la Zone, des Adeptes maléfiques risquent gros. Les PJ vont être opposés à la Loi, ce qui veut dire qu'ils devront utiliser leur tête bien plus que leurs armes pour se tirer d'affaire. Enquête, présomptions, trahison, tout se mélange dans ce scénario qui les mène à déjouer une machination dont ils ne sont que les pions.



## Synopsis

**Les PJ sont engagés par l'une de leurs amies qui se dit harcelée par un pervers. Normalement, ils ne doivent qu'effrayer l'homme, mais, à la suite d'une rixe, ils se retrouvent avec son cadavre sur les bras. Ils n'ont alors que le temps de se rendre compte qu'il s'agissait d'un agent de la Loi et qu'ils sont dans de sales draps... Comment prouver qu'ils n'ont été que l'instrument d'un autre ?**

## Quelques explications

**Cynthia est une Adepte du Chimique. Officiellement prostituée de luxe, elle rassemble en fait des informations sur les notables du Secteur pour les revendre ensuite à une filiale de Pulse Investigations (page 237 du Livre de Base), la Corporation Seventh Sense. Cette dernière est gangrenée par le Kulte du Stimulus et son évêque, Oliver Wassersturze, en est lui-même un fervent Adepte.**
**La jeune femme s'est récemment rendue compte qu'un agent de la Loi enquêtait sur elle. Il avait réussi à rassembler un grand nombre de preuves sur ses activités et était presque en mesure de l'arrêter. C'est pourquoi elle décide de se débarrasser du nuisible en engageant un mercenaire, Kultiste de la Machine, pour l'assassiner.**
**Pour éloigner d'eux les soupçons, les Adeptes choisissent des boucs émissaires susceptibles de retenir l'attention de la Loi, le temps pour eux de disparaître. Cynthia espère ainsi pouvoir changer de Secteur avant qu'un autre agent ne soit envoyé à ses trousses.**

## Une amie appelle à l'aide

Cynthia Beckett, une amie d'un ou de plusieurs PJ, contacte le groupe pour lui demander de lui rendre un petit service. Un homme la harcèle depuis des jours. Son appartement a été "visité" plusieurs fois en son absence. Sa messagerie sur Base de Données est espionnée depuis des semaines. Récemment, elle a été agressée. Elle n'en a réchappé que parce que son assaillant ne portait pas d'armure à l'entrejambe. Prostituée en règle d'après les lois de la Zone, elle sait qu'elle n'est pas à l'abri des pervers, mais elle affirme que les forces de l'ordre sont restées sourdes à ses plaintes. Ne sachant plus que faire, elle se tourne naturellement vers des amis habitués à démêler des affaires louches. Elle les prie donc de faire comprendre à cet individu qu'il doit la laisser tranquille. Lui faire peur serait amplement suffisant, le tout étant qu'elle ne le revoie plus.
Elle se propose de les engager comme gardes du corps pendant quelques jours.
Pour mettre la main sur ce sale type, Cynthia pense que si les PJ la suivent discrètement pendant quelques temps, ils n'auront aucun mal à le repérer.

## Trouver l'homme, le piéger et...

Retrouver l'homme que Cynthia a décrit est somme toute facile. Il ne faudra guère plus de 48 heures aux PJ pour le remarquer. Ils n'ont alors plus qu'à le coincer, ce qui est loin d'être aussi aisé qu'il n'y paraît. À chaque fois que l'un d'entre eux s'approche de lui, il s'éloigne et disparaît comme une ombre. En général, il monte dans sa Berline et démarre juste avant que le personnage n'arrive à son niveau.
Les PJ peuvent déduire que le meilleur moyen pour le surprendre serait d'attendre le moment où Cynthia est rentrée chez elle. L'homme se poste toujours en bas de son immeuble et passe toutes ses heures de repos à guetter la sortie de la jeune femme. Concentré sur sa surveillance, sans doute fatigué par l'attente, il se laissera peut-être approcher...
Pris sur le fait, il va se montrer agressif et hautain. Il profère des menaces et sous-entend que les PJ risquent de se retrouver dans une sale situation dès qu'il aura parlé à ses "amis" (sa mission étant secrète et se limitant à la surveillance d'une personne, en aucun cas, il ne mentionne qu'il fait partie de la Loi.). Il va jusqu'à leur intimer l'ordre de s'en aller. En clair, du point de vue de ses interlocuteurs, il fait tout pour les pousser au combat. Alors que leur amie sort de chez elle pour aller travailler, l'individu s'impatiente. Pressé de la suivre, visiblement excédé, il sort une arme et avertit qu'il tirera si les PJ ne s'écartent pas. Les esprits sont déjà bien échauffés, il n'en faudra sans doute pas plus pour que la bataille commence... (ils ont tout de même été engagés pour qu'il cesse de la suivre).

Les personnages ayant accès à la dimension mystique pourront s'apercevoir que leur adversaire fait usage de Rituels. Un jet de Science permettra aussi d'identifier son arme : un Procureur, équipement spécifique des agents de la Loi en service...

Malheureusement, avant qu'ils ne puissent réagir, l'homme s'écroule, terrassé d'une balle en pleine tête. Les personnages ont droit à un jet de Remarquer. Le coup de feu mortel ne provenait pas de leurs armes. Ils ont pu apercevoir, l'espace d'un instant, le point lumineux d'un viseur laser sur le front de leur ennemi. La détonation était pratiquement synchronisée avec celle du tir de l'un d'entre eux. Sans un excellent sens de l'observation, ils en auraient déduit qu'ils étaient bel et bien responsables de la mort de leur opposant.

S'ils fouillent le corps, les PJ trouveront sa Credbase. L'homme s'appelait Ruis Fachetti. Son NI se termine par un 7, chiffre spécial indiquant que son possesseur est doué d'aptitudes Mystiques. De plus, ses états de service figurent dessus : c'était un agent de la Loi. Les PJ viennent de commettre la plus grosse bêtise de leur vie. Quand on sait que la seule agression d'un policier peut valoir trois ans de Sanction... (page 242 du Livre de Base, pour avoir une idée du châtiment encouru)

## Chercher le tireur

L'intérêt immédiat des PJ est de retrouver le tireur. Il faut donc repérer l'immeuble qui, stratégiquement, offre le meilleur angle de tir pour un sniper. Ce bâtiment se situe à

## Seventh Sense

**C'est une filiale de Pulse Investigations, spécialisée dans la collecte et la revente d'informations. Récemment, la Corporation a subi un piratage de ses archives centrales (page 237 du Livre de Base), ce qui a occasionné de lourdes pertes financières. Elle a donc contracté une dette envers Avante Entertainments (page 235 du Livre de Base), qui a avancé les fonds nécessaires à son rétablissement.**
**Par la suite, Seventh Sense a vendu des informations concernant le fils du Docteur Angstrom, un brillant chercheur de Sarrasine Systèmes, à un groupe terroriste connu sous le nom de Velvet Glove. Ces données leur ont permis d'enlever l'enfant et de faire chanter son père. Seule l'intervention des Mercenaires de Guildus Interficiate a pu débloquer la situation. La Loi a enquêté et conclut à la responsabilité de Seventh Sense. Cela a valu à cette Corporation une Censure de 50 000 Crédits qu'Avante Entertainments s'est empressée de payer, aggravant d'autant plus le passif entre les deux sociétés.**

une centaine de mètres de là. Une seule fenêtre ouverte donne sur la ruelle où ils se trouvent : celle du troisième étage. Mais il n'y a personne : le tireur s'est déjà éclipsé. Si les personnages veulent se rendre sur place, ils ont le choix entre attendre le feu vert ou traverser les rues à leurs risques et périls. En effet, un piéton n'est pas prioritaire si le feu est rouge pour lui, et le conducteur peut exiger le remboursement des dommages occasionnés à son véhicule par la collision avec l'imprudent !

L'immeuble n'est pas sécurisé à cette heure de la journée et n'importe qui peut y entrer ou en sortir. Dans la rue, tout le monde a déjà repris son activité : les échauffourées sont fréquentes dans le sous-niveau 3. Les gens s'écartent vivement de leur chemin, préférant éviter les ennuis.

Les personnages qui auront boudé l'ascenseur croisent une jeune femme dans l'escalier. Brune, athlétique, ses vêtements sont simples mais élégants. La mallette qu'elle tient complète l'image du cadre corporatiste de base. En la frôlant, et sur un jet de Remarquer, les joueurs peuvent se rendre compte que ses vêtements sont faits de Tissu Hybride. Si quelqu'un essaye de l'arrêter, l'Adepte de la Machine (puisque c'est elle) lancera successivement *Erreur* afin de faire échouer cette tentative puis *Puissance de la Machine* pour écarter le reste des adversaires de son chemin. Elle parvient selon toute vraisemblance à prendre la fuite. Une poursuite ne donne pas grand-chose : arrivée en bas de l'immeuble, une voiture sportive sans conducteur s'arrête à son niveau. Elle bondit à l'intérieur et l'engin redémarre à toute vitesse.

Il ne reste plus qu'à fouiller l'appartement où était posté l'assassin. Inoccupé, il est entièrement vide. La seule preuve de la présence d'un tireur embusqué est une douille de Classe II. Un spécialiste des armes à feu (un score d'au moins 4 dans la compétence en question) peut déterminer que le seul fusil assez précis pour viser quelqu'un en pleine tête à 100 mètres est le Jungle de Béton. C'est un fusil démontable que l'on peut ranger dans une mallette.

Les sirènes retentissent déjà au loin. Des renforts de la Loi arrivent. Les personnages feraient mieux de ne pas rester là. Un jet de Science peut être nécessaire pour s'apercevoir que le groupe de PJ est le seul à avoir laissé des traces sur le lieu de l'affrontement.

## Comment une enquête est menée

**Les méthodes de la Loi pour capturer des criminels sont extrêmement efficaces, pour peu qu'elle possède des données sur ses proies. Une empreinte digitale, un cheveu, n'importe quoi, suffit à déterminer qui est recherché. Les agents n'ont plus qu'à entrer ces informations dans leur Hyperlink (page 240 du Livre de Base) pour retrouver la Credbase correspondant aux indices. Dès que le porteur de celle-ci passe à moins de quinze mètres d'un policier, ce dernier est immédiatement prévenu et peut lancer la chasse au suspect. Pour coincer toute la bande, il leur est possible de scanner un sous-niveau entier. Ils entrent la description des armes qu'ils désirent repérer (Dernier Sacrement par exemple) et l'écran affiche alors la position de tous ceux qui détiennent ce type d'armement dans le sous-niveau concerné... Lorsque les agents en armure ne peuvent appréhender ces «présumés coupables», d'autres en civil ou des Mercenaires sont envoyés à leur poursuite.**

## Dans l'immédiat

Tant que les PJ resteront dans les sous-niveaux 1, 2 ou 3, la Loi les talonnera. Où qu'ils aillent, des Patrol (page 241 du Livre de Base) surviennent. Des haut-parleurs grésillant, on intime l'ordre aux fuyards de se rendre. Leur seul espoir : le niveau 4. Là, personne ne pourra suivre leurs traces.

Ce jeu de cache-cache doit être particulièrement éprouvant. Protégés par leurs cuirasses mécanisées, les agents de la Loi poursuivent leurs cibles dans les ruelles et tirent à vue. Le principal avantage des joueurs est leur liberté de mouvement : ils peuvent passer là où les policiers en armure sont gênés.

Quelques péripéties :

- le passage d'un centre commercial. Les membres de la Loi sont alors obligés de tirer des balles en plastique pour ne pas faucher un innocent.
- des policiers en civil tentent d'arrêter les fugitifs en leur barrant la route. Un bref corps à corps peut éclater, le temps de les assommer.
- traverser les rues et avenues alors que la circulation est dense et que les voitures roulent à tombeau ouvert.

S'ils sont motorisés, les personnages sont poursuivis par des véhicules équipés de Classes III, voire IV. Ils doivent savoir qu'à chaque engin détruit, ils aggraveront leur cas. Soit ils neutralisent sans les tuer leurs poursuivants (ce qui les obligera à rembourser les dégâts à la fin !), soit ils arrivent à leur échapper sans coup férir. (Dans tous les cas, ils feraient mieux de se déplacer à pied : les Patrol comptent parmi les voitures les plus rapides et les plus maniables qui existent.)

Enfin, l'un des ascenseurs menant au sous-niveau 4 est en vue... surveillé par deux à trois gardes de la Loi. Ceux-ci ont également le signalement de la bande en cavale. Les PJ ont intérêt à pouvoir paralyser ou assommer leurs adversaires sans les tuer (de nombreux Rituels et Convokations peuvent infliger des dégâts électriques, faire perdre de l'endurance, désorienter, etc. De même, il existe de nombreuses variétés de munitions !). Ils ne disposent que de quelques rounds pour se débarrasser des gêneurs, avant que leurs poursuivants n'arrivent sur place. Si cela devait se produire, le choix ne serait pas permis : il faudrait rejoindre un autre accès au niveau inférieur.

Une fois les gardes écartés, le chemin vers la pseudo-sécurité du sous-niveau 4 s'ouvre aux réfugiés. Après tout, ils ne risquent que de tomber sur des Adeptes assoiffés d'âmes ou des Daemons en quête de Plaisirs Nourriciers ! La Loi abandonne là les poursuites : trop de risques, trop de cachettes disponibles, trop d'ennemis aussi. Les personnages peuvent alors faire le point pour décider de leurs prochains objectifs.

À partir de ce moment, la suite du scénario peut s'orienter dans beaucoup de directions différentes. Les chapitres suivants ne sont donc pas destinés à être joués dans l'ordre, mais représentent les différentes opérations que les PJ sont en mesure d'entreprendre.



## Éviter la Loi

Cette partie reste générale : quelque soit l'endroit où les PJ veulent se rendre, ils doivent éviter de se faire repérer. Cela nécessite d'être très prudent. Il faut systématiquement faire attention à se trouver à plus de quinze mètres d'un membre de la Loi, sinon l'Hyperlink de ce dernier l'avertit de la proximité de criminels. Or, il ne sera pas toujours possible d'échapper aux limiers des forces de l'ordre pour se réfugier dans le sous-niveau 4. De plus, les agents en civil qui patrouillent dans le sous-niveau 3 sont difficiles à remarquer. Cela n'est possible qu'en réussissant des jets de Remarquer ou en observant les passants dans la dimension spirituelle. Si un personnage possède un contact majeur appartenant à la Loi, ce dernier peut transmettre à son ami les déplacements principaux de ses collègues. Cela allègerait considérablement leurs soucis.
Un autre moyen de les éviter serait que chacun se débarrasse de sa Credbase.

## Qui est l'assassin ?

La première chose à faire devrait être de savoir qui est l'assassin. De prime abord, la tâche risque d'être ardue, mais un certain nombre de pistes sont disponibles. En premier lieu, si le tueur est équipé d'une arme de Classe II, il y a toutes les chances pour qu'il appartienne au corps des Mercenaires. Les bornes de Base de Données représentent donc un atout.
Un jet de Base de Données peut être tenté pour consulter l'annuaire des Mercenaires. Celui-ci n'est pas protégé : n'importe qui peut engager un garde du corps selon les critères qu'il désire. Cette investigation peut s'avérer fastidieuse sans le nom de celui que l'on cherche et plusieurs heures sont nécessaires avant d'obtenir une liste de surnoms relativement réduite (une trentaine de personnes tout de même !). Il faut alors tous les appeler pour leur fixer rendez-vous, les uns après les autres, et voir à quoi ils ressemblent. D'autre part, certains pouvoirs (des Rituels comme Hautae ou des Convokations) peuvent permettre de retrouver l'Adepte en le pistant (la douille servirait de base à une Convokation de recherche qui permettrait de retrouver le tueur).
Enfin, les relations des personnages peuvent aussi être utiles. De nombreux concepts de contacts sont capables de retrouver un Mercenaire en particulier plus vite que ne le ferait la Base de Données...

Une fois le Mercenaire identifié, il faut le rencontrer et le faire parler, ce qui promet de ne pas être facile. Mais cette fois, les PJ ont l'initiative et peuvent planifier leur action. Ils ont le choix de la méthode : lui fixer rendez-vous en prétextant un travail bien rémunéré, pirater la Base de Données pour se procurer son véritable nom puis lui tendre un piège chez lui, etc.
Le Mercenaire est donc une jeune femme et elle se fait appeler Crash. Sa véritable identité est Romane Dixmer.
Lorsqu'ils l'auront retrouvée, ils devront la neutraliser (je laisse au meneur de jeu l'appréciation de la difficulté de cette tâche). Ils pourront alors l'interroger. Bien sûr, elle prétendra ne pas savoir que l'homme qu'elle a abattu était un agent de la Loi, sinon elle aurait refusé le contrat. Ce ne sont que des mensonges, mais ils peuvent être éventés de différentes manières. Son récit manque cruellement de cohérence, des contradictions doivent être évidentes lorsqu'elle explique le rôle qu'elle a joué dans l'affaire. Par exemple, elle explique qu'elle croyait l'homme Kultiste de l'Interne. Le groupe de personnages n'était qu'un leurre destiné à détourner son attention pour qu'elle puisse le viser tranquillement et être sûre de lui infliger une blessure mortelle. Or, les Internalistes dis-



posent d'une Convokation de résurrection, ce qu'un bon score d'occultisme permet de savoir... (le meneur de jeu est encouragé à développer le nombre d'erreurs qu'elle commet en fonction des connaissances des différents membres de l'équipe.)
D'autre part, son ordinateur portable contient des informations intéressantes. La plus importante traite du financement, illégal, de son contrat par la Corporation Seventh Sense. Par contre, il n'est signalé nulle part que cette société d'investigations connaissait l'ensemble des informations disponibles sur la cible. Les états de service de l'agent de la Loi figurent dans un dossier à part : ses principales spécialités, ses habitudes et même certains de ses points faibles. L'homme s'entraînait régulièrement dans des établissements appartenant au groupe corporatiste Jade Training Facility. S'ils le désirent, les PJ peuvent effectuer des recherches sur ce dernier. Ils découvriront qu'il est récemment devenu une filiale d'Avante Entertainment, qui a notamment payé la Censure que l'Unité a infligée à Seventh Sense voici quelques mois. Une amende de près de 50 000 Crédits !
Il semble bien que certaines des Corporations les plus puissantes de la Zone soient mêlées à d'étranges affaires. Enfin, les PJ peuvent apprendre que Crash n'a pas encore été payée. Elle devait retrouver son employeur (dont elle taira le nom) le lendemain dans un tripot du sous-niveau 4, le *Hail Commodus*. Ensuite, elle espérait changer de Secteur. Dorénavant elle est grillée ici et, si elle ne veut pas que la Loi la condamne, elle a tout intérêt à s'en aller.

## PNJ

### Cynthia Beckett

**Adepte du Chimique**
**Dextérité 3 (Armes à feu, Mêlée 5)**
**Force 2**
**Technologie 2**
**Connaissance 5**
**Perception 3**
**Mental 3**
**Ess. 12 ; End. 13**
**Esprit 2 ; Humanité 16**
**Appel 5D ; Solidarité Spirituelle 3**
**Convokations : celles dont le meneur de jeu a besoin.**
**Elle possède une arme de Classe II et trois Lames d'Esprits, contenant entre 2 et 3 points d'Esprit chacune.**

### Crash, Romane Dixmer

**Adepte de la Machine**
**Dextérité 5D+9**
**Force 3D+9**
**Technologie 4**
**Connaissance 4**
**Perception 3**
**Mental 2**
**Ess. 17 ; End. 16**
**Esprit 1 ; Humanité 7**
**Appel 4D ; Solidarité Spirituelle 2**
**Convokations : au moins la Convokation *Gremlins* de niveau 6, pour le reste comme vous le désirez.**
**Cyberware : Bio-boosters 3, Constricteurs 3, Derme blindé 4, Implant neuronal (4 ports), Implants optiques (tous types d'oculi).**
**Armure : 12 + 4 dus à la Convokation *Chair d'Acier* en armure rigide ; 5 points d'armure souple (tissus hybrides).**

**Agent de la Loi : caractéristiques standards page 241 du Livre de Base.**

## Relations inter-corporations

**Très rapidement, voici quelques éléments de background pour aider le meneur de jeu. Avante Entertainments est dirigée par des Adeptes du Chimique. Pour analyser plus précisément les capacités des membres de la Loi, ils ont fait une offre à l'Unité. Leur filiale Jade Training Facility propose des réductions sur l'utilisation des équipements d'entraînement pour les agents du gouvernement. Leur but est d'obtenir un contrat d'exclusivité avec la Loi, ce qui leur permettrait d'espionner les techniques favorites de leurs ennemis. D'autre part, pour s'assurer un accès aux informations les plus secrètes du Secteur, Avante Entertainments a pratiquement racheté Seventh Sense en payant sa Censure (proprement exorbitante pour une petite compagnie). Elle a ainsi pu orienter le choix de son nouvel évêque vers un Kultiste du Chimique, à même de leur faire bénéficier du réseau de surveillance de cette filiale de Pulse Investigations...**

## Aller voir Cynthia

Cela peut se faire à différents moments, avant ou après avoir interrogé Crash. Cynthia est absente lorsque les PJ se rendent chez elle. Elle reste introuvable, même à son «lieu de travail» (quartier de détente du sous-niveau 3), et elle est injoignable. L'urgence de la situation peut pousser les PJ, sans plus attendre, à mener une investigation chez la jeune femme.
L'appartement de la prostituée est en désordre. La porte est fracturée et des impacts de balles peuvent être retrouvés dans toutes les pièces. Néanmoins, aucune marque de sang n'est visible. Les joueurs peuvent donc espérer qu'elle soit toujours en vie. Cynthia n'a même pas eu le temps de prendre des affaires et a préféré se retirer de la scène. Si les PJ possèdent des pouvoirs leur permettant de retrouver sa trace, ils peuvent la rattraper facilement. Dans le cas contraire, la seule piste qu'ils ont à leur disposition reste de piéger l'employeur de Crash.

## Dénouements possibles

- Soit les PJ ont les capacités de retrouver Cynthia sans passer par l'intermédiaire de Crash.
Ils suivront sa piste jusqu'au sous-niveau 4 où elle aura loué une chambre dans un hôtel non loin du *Hail Commodus*. La jeune femme tentera de prendre la fuite. Elle ne se servira de ses Convokations que pour gêner ses poursuivants ; elle sait en effet qu'elle ne pourra pas se débarrasser de tous les personnages avec les seuls Esprits dont elle dispose. Prise au piège, elle menace de se donner la mort. Ce n'est que du bluff, même si les PJ risquent d'hésiter un moment. Ils peuvent la convaincre de se rendre en appuyant sur le fait que d'autres personnes la pourchassent et que celles-ci lui réservent sûrement un sort pire que tout ce que pourrait lui faire la Loi. La jeune femme passera spontanément aux aveux. Les personnages auront alors à s'assurer que Cynthia reste en vie jusqu'au Noyau central, où la Loi les jugera tous.
- Soit les PJ tentent de rencontrer l'employeur de Crash. Ils vont s'apercevoir avec horreur que leur ancienne «amie» les a manipulés et les a sciemment mis dans une position critique vis-à-vis de la Loi. Selon l'inventivité des joueurs, cet épisode peut être extrêmement variable. Si les PJ pensent par exemple à se déguiser (un jet de Subterfuge est alors

nécessaire), ils n'auront aucune difficulté à se saisir de la félonne. Si Cynthia a l'occasion de les repérer, elle prendra aussitôt la fuite. La course-poursuite se déroule comme dans le paragraphe précédent. Ils peuvent également s'apercevoir qu'ils ne sont pas les seuls à s'intéresser à elle. Ceux qui ont accès à la vision dimensionnelle remarqueront qu'elle est marquée par la Convokation *Traceur* : on la surveille, certainement de loin.



## Et Seventh Sense ?

**La Corporation se défend de toutes les accusations qui peuvent être lancées contre elle. Elle prétend ne rien savoir des méthodes utilisées par Cynthia pour se procurer les informations qu'elle lui revendait. Dès que les agents de la Loi commencent à s'intéresser à l'Adepte du Chimique, Seventh Sense efface, par précaution, le dossier «employé» de Cynthia. A la mort du policier Ruis Fachetti, les dirigeants de la Corporation redoutent l'enquête de la Loi. En effet, si l'équipe de leurres engagés par Cynthia est capturée, les forces de l'ordre pourront remonter jusqu'à elle. Dès lors, ils peuvent craindre que la jeune femme ne monnaye sa vie contre des renseignements les concernant. C'est pourquoi ils engagent des Mercenaires afin de l'éliminer. Ils risquent de la tuer avant que les PJ ne la retrouvent, ce qui ruinerait leurs chances de se réhabiliter auprès de la Loi...**

Le meneur de jeu peut, s'il le désire, faire intervenir les Mercenaires engagés par Seventh Sense. Les personnages devront alors protéger leur prisonnière pour aller se jeter dans les bras du premier policier venu. Les caractéristiques de ces Mercenaires ne sont pas indiquées car cette péripétie ne vise que leur prisonnière. De plus, on peut raisonnablement penser que les PJ ont suffisamment souffert pour cette fois...

## Conclusion

Si les PJ ont réuni toutes les preuves de la machination, la Loi ne les condamnera qu'à 250 Crédits d'amende pour l'agression d'un citoyen (circonstance atténuante due au fait que le policier n'avait pas mentionné son état) et à 1000 Crédits supplémentaire pour résistance à une arrestation. Ils peuvent commuer cette peine en travaux d'intérêt général. Cynthia pourra être jugée équitablement : pour une Adepte ayant organisé le meurtre d'un représentant de l'ordre, la mort est de rigueur. S'ils ne dénoncent pas Crash, elle peut très bien devenir un de leurs contacts (certainement Majeur, car elle leur devra la vie).

S'ils ont laissé échapper l'Adepte du Chimique, ils peuvent passer un marché avec Crash - son ordinateur portable contre leur silence. Ils pourront ainsi s'éviter l'exil, mais subiront tout de même les amendes citées ci-dessus. La Loi fera poursuivre Cynthia. Le cadavre de la jeune femme sera découvert quelques jours plus tard. L'enquête établira que son Esprit a été damné. Une terrible fin, même pour un serviteur de l'Enfer.

Le pire qui puisse arriver à Seventh Sense est une autre Censure. Cela ne fera que pousser encore la petite Corporation vers Avante Entertainments. Cette dernière se maintient hors de cause. Elle déclarera ne pas être responsable des activités personnelles et des buts poursuivis par les brebis galeuses qui se servent de leur métier comme couverture pour des activités douteuses. Par contre, les PJ auront attiré sur eux l'attention de quelques-uns des plus puissants Adeptes de la Zone.

*Auteur : Thomas Paccalet*
*Illustrations tirées du jeu Obsidian©, édité par le 7e Cercle, sous licence Apophis Consortium.*

# Le Temple du Huitième Kami

Les enseignements de Shinsei permettent à l'homme vertueux de rester pur et vierge de toute souillure. Et pourtant... une des plus grandes victoires de Fu Leng fut de détourner ces enseignements à son profit afin de former son propre ordre monastique, corrompu et dévoyé : le Temple du Huitième Kami...



## Origine

L'histoire du Temple commence il y a 600 ans, avec un jeune moine nommé Daraku. Celui-ci avait compris en étudiant le Tao que le monde des hommes n'était qu'une illusion dont l'âme devait se libérer pour atteindre l'Illumination. Comprenant par là que son corps était une ancre le rattachant au monde physique, Daraku entreprit de s'infliger d'atroces douleurs en s'auto-mutilant sans répit. Il espérait ainsi affranchir son esprit des limites du monde matériel en sublimant sa douleur. Un jour, un moine supérieur le surprit durant une de ces séances de torture. Les instances supérieures du monastère décidèrent de bannir Daraku de la Confrérie de Shinsei à cause de son comportement "contraire aux enseignements du Tao".

Persuadé de détenir la clé de l'Illumination et ne comprenant pas la raison de ce châtiment, Daraku erra des années dans Rokugan, perfectionnant ses techniques de mutilation et cherchant à atteindre un état supérieur de conscience. Un jour, il se sentit attiré vers le sud de l'Empire, une douce voix lui murmurant que la solution se trouvait dans l'Outremonde. Daraku pénétra dans les Terres Corrompues, et s'enfonça loin, si loin que la Souillure gagna son corps et son esprit déjà durement éprouvés. Lorsqu'il atteignit le Puits Suppurant, un homme étrange lui remit un parchemin nommé le Sûtra de la Souffrance. Daraku s'abîma dans la lecture du document et connut alors l'Illumination Obscure. Durant sa transe, il entendit la voix de Fu Leng lui ordonner de créer un ordre monastique destiné à révéler la vérité aux hommes de Rokugan.
Daraku s'acquitta de cette tâche avec plaisir et diligence...

## Organisation et croyances

Le monastère principale du Temple se trouve près du Puits Suppurant, juste en face du palais de Moto Tsume. Une dizaine de monastères annexes sont éparpillés dans l'Outremonde, parfois très proches de la Grande Muraille. Ils sont tous construits sur le même schéma, un bâtiment en U entourant un jardin zen pouvant rendre fou quiconque y plonge le regard assez longtemps. Ces temples sont des lieux de folie, bruissant des hurlements des damnés et des rires déments de leurs bourreaux.

Chacun de ces temples est composé de cinq à dix moines de la corruption, commandés par un abbé. Il existe également des nonnes de la corruption (environ un tiers). Dakaru porte le titre d'Oracle de la Corruption. Il est désormais l'éminence grise de Moto Tsume et la rumeur veut que même les Seigneurs Oni le craignent... Il est secondé dans ses fonctions par Fuhai, un moine portant le titre d'Acolyte de la Souillure.

Le rôle du Temple est de corrompre le peuple de Rokugan en lui enseignant une version souillée du Tao de Shinsei. Cet enseignement est centré sur l'acceptation de la douleur (la sienne





propre ou celle d'autrui) comme seul moyen permettant à l'âme de s'élever et de connaître l'Illumination Obscure. Ainsi, de nombreux moines de la corruption sillonnent les routes de l'Empire afin de porter ces enseignements auprès du peuple et de recruter de potentiels futurs moines de la corruption.

Les moines qui restent dans l'Outremonde tentent de percer le secret de l'Illumination Obscure. Pour cela, ils soumettent leur corps à d'épuisantes séances de torture et leur esprit à l'analyse profonde de koan déments, issus du cerveau ravagé de Fu Leng. Ils se livrent également à la torture sur diverses victimes capturées (gobelins, ogres, bushis du Clan du Crabe) en vue d'approfondir leur connaissance des mécanismes de la souffrance.

## Formation des moines de la corruption

Il arrive parfois que des moines de la Confrérie voient leur esprit torturé par le doute et l'incrédulité. Ces moines sont alors attirés vers l'Outremonde. Parvenus à un temple de la corruption, ils sont pris en charge par les moines supérieurs. Soumis à diverses séances de torture en vue d'ouvrir leur esprit à la vérité du dieu maléfique, ils sont autorisés, s'ils survivent, à étudier le Sûtra de la Souffrance. Leur âme totalement souillée par ces enseignements impies, ils sont enfin prêts à étudier la Voie, celle qui conduit à l'Illumination Obscure.

Parfois, des moines corrompus kidnappent un moine particulièrement vertueux en vue d'en faire l'un des leurs. Lorsqu'ils y arrivent, c'est toujours une importante victoire pour le camp du Kami du mal.

## Les ennemis du Temple

Les moines de la corruption qui arpentent les routes de l'Empire ont appris à se méfier des inquisiteurs des Clans du Phénix et du Crabe. Mais le pire ennemi du Temple reste bien sûr la Confrérie de Shinsei qui connaît l'existence de son reflet maléfique et recherche tous les moyens possibles de le combattre. Ainsi, le Temple de la Pureté Retrouvée a pour unique objectif de découvrir de nouveaux kiho efficaces contre la Souillure et de trouver le moyen de ramener les âmes égarées des moines corrompus vers la vraie Voie.

## Jouer un moine de la corruption

**Jouer un tel personnage peut être un défi intéressant pour un joueur expérimenté. Il suffit de se reporter aux instructions de la partie technique de l'aide de jeu pour créer un moine de Fu Leng. Une campagne mettant en scène un groupe de moines corrompus prêchant "la bonne parole" au sein de l'Empire d'Emeraude peut être l'occasion de jouer différemment à *L5A*, en passant du côté obscur... Séances de *roleplay* épiques à prévoir !**

## L'Illumination Obscure

**Quand le moine, après s'être infligé d'intolérables douleurs et avoir étudié le Sûtra de la Souffrance, voit son âme définitivement souillée et corrompue, au-delà de toute rédemption, alors son esprit est prêt à arpenter la Voie ténébreuse tracée par Fu Leng en personne. En méditant sur la nature profonde la Souillure et de la souffrance, le moine peut atteindre un état de conscience déformé et connaître l'Illumination Obscure. L'âme est alors projetée dans les profondeurs immondes de Jigoku, où elle peut contempler le visage de Fu Leng, sentir son haleine et entendre sa voix. Un moine ayant connu cette Illumination devient un être d'une puissance colossale, capable de traiter d'égal à égal avec les puissants akutenshi. Heureusement pour Rokugan, seuls trois ou quatre moines de la corruption, dont Daraku et Fuhai, ont connu cette transformation...**

## En termes de jeu

Un moine de la corruption a laissé la Souillure ravager son âme ; son équilibre avec les Cinq Anneaux est donc définitivement rompu. Le moine perd son Anneau du Vide, qui est remplacé par la Souillure. Un moine de la corruption ne devient pas un Akutsukai. Son rang de Souillure reste toujours égal à celui de son Anneau le plus élevé +1, et n'augmente que si cet Anneau augmente aussi. Le Rang de Maîtrise d'un moine de la corruption augmente normalement, en fonction de sa Réputation. Le moine peut toujours apprendre et utiliser des kiho (sauf ceux du Vide). Si un kiho nécessite l'utilisation d'un point de Vide pour être activé, le moine doit faire un sacrifice de sang de (Rang de Maîtrise du kiho) points de blessure. Et désormais, le moine peut apprendre les terrifiants kiho de la Souillure...

## Le Temple du Huitième Kami

Ce Temple forme les moines de la corruption, jumeaux maléfiques des pacifiques moines de la Confrérie de Shinsei.

**Compétences :** Corps à Corps (jiu jutsu), Divination, Méditation, Nofujutsu, Poison, Shintao (un version déformée), Torture.
**Bonus :** Le moine commence avec un rang de Souillure égal à celui de son Anneau le plus élevé +1. Il reçoit de plus un kiho de la Souillure gratuit.

## Les kiho de la Souillure

Ces kiho fonctionnent comme des kiho normaux, leur élément étant la Souillure. Un moine peut donc choisir des kiho de Maîtrise égale à son rang de Souillure + Rang de Maîtrise.

### Sang de Fu Leng
**Type :** Mushin
**Maîtrise :** 6
Ce kiho permet de corrompre une personne simplement en la touchant. Si le moine touche sa cible (après un jet de Corps à Corps), il peut effectuer un jet de Souillure contre un ND de Terre x 5 de la cible. S'il réussit, il inocule 1 point de Souillure (+1 par augmentation) à sa victime.

### Nuée impie
**Type :** Zanshin
**Maîtrise :** 4
Après s'être concentré pendant un tour, le moine peut cracher une nuée d'insectes formés de Souillure. Cette nuée occasionnera 1g1 points de dégâts par tour à la cible, et se dissipera après (Rang de Maîtrise) tours.

Il existe bien de nombreux kiho de la Souillure, à vous d'en inventer d'autres sur le même modèle.

*Auteur : Romain d'Huissier*
*Illustrations tirées de La Voie de Shinseï*

# Au cœur des ténèbres

Ils résistent au retour pourtant inéluctable des Grands Anciens, ils luttent pied à pied contre des créatures terrifiantes venues d'au-delà de la mort, ils sont le dernier rempart de l'humanité dans une guerre dont elle n'a même pas conscience... Vos joueurs sont des héros, des vrais, et ça vous déprime ? Heureusement, la Petite Boutique pense à vous, et vous propose ce mois-ci la trame d'une campagne conspirationiste, suivie de plusieurs petites inspis tordues pour amener vos joueurs à passer, à l'insu de leur plein gré ou en toute bonne conscience, du côté obscur de la Force.

## Save qui peut

De *Maléfices* (le Club Pythagore) à *Chill* (la S.A.V.E) en passant par *L'Appel de Cthulhu* (Delta Green), *Basic Enigma* (L'agence Ward & Blackmoor) ou *Conspiracy X* (Ægis), un certain nombre des jeux qui nous intéressent dans cette rubrique s'articulent autour d'une organisation secrète, officieuse, ou simplement très discrète. Équivalent fantastique contemporain de l'auberge med-fan, ce genre d'élément de background permet, et ce n'est pas son moindre intérêt, d'enchaîner avec un minimum de vraisemblance les missions les plus diverses. Et pourvu que le meneur se donne un peu de mal (des supérieurs hiérarchiques sympathiques, quelques coups de pouce ici et là lorsque les personnages auront besoin d'un contact, d'une aide judiciaire ou de matériel spécial), les joueurs en arriveront très facilement à placer toute leur confiance dans cette organisation dont ils font partie, un sentiment facilement exploitable à leurs dépens.

Imaginons par exemple que la S.A.V.E envoie un petit groupe de ses émissaires en Colombie, avec pour mission de détruire Carlos Montoya, un narcotrafiquant vampire membre du cartel de Cali. L'homme serait devenu immortel à la suite d'une transfusion réalisée dans une clinique illégale par un médecin radié de l'Ordre. Forts de ces informations, les émissaires partent bientôt pour l'Amérique latine. Après plusieurs semaines d'une

## Jouer des monstres : les Goules de L'Appel de Ctlhulhu

**Dans notre article concernant la Santé Mentale, publié en pages 68-71 de notre précédent numéro, nous avancions l'idée d'un Désavantage surnaturel appelé Hybride, et qui serait le signe d'une ascendance non-humaine. Tout investigateur s'en trouvant affligé serait donc appelé à se transformer, qui en Profond, qui en Goule. Une transition de l'humain vers le non-humain qui peut être passionnante à jouer, ces créatures, issues de civilisations très anciennes, étant en effet bien loin du monstre bête et méchant. La société goule est à cet égard particulièrement intéressante, et ce d'autant qu'elle a bénéficié, avec la parution de la campagne Le Royaume des *Ombres*, d'un excellent travail de compilation et de développement signé John H. Crowe III. Il est plus que certain que sa brillante synthèse des textes de Lovecraft et de Clark Ashton Smith, une somme très dense d'une quinzaine de pages, trouvera sans mal à être détournée par un Gardien inventif.**

enquête délicate, ils en arrivent à la conclusion qu'étant donné le service de sécurité dont s'est entouré Montoya, ils n'arriveront jamais à l'approcher suffisamment pour lui planter un pieu dans le cœur. Des mesures radicales s'imposent donc. Au final, bénéficiant du soutien logistique de l'antenne locale de la S.A.V.E., ils parviennent à incendier sa villa. Montoya meurt brûlé au milieu d'une vingtaine de ses employés. Toutes les guerres font des victimes innocentes se disent les joueurs, et il y a fort à parier que celles-ci ne l'étaient guère, puisqu'il s'agissait très probablement pour une large part de non-morts, serviteurs dévoués du vampire. Tant et si bien que lorsqu'ils quittent enfin la Colombie, c'est avec la bonne conscience du devoir accompli. L'Inconnu a perdu une bataille, roulez tambours, sonnez trompettes.

Derrière son paravent, le meneur sourit, et la campagne suit son cours. Il attend la réaction de ses joueurs lorsqu'ils apprendront (recherches complémentaires, contact avec un informateur mystérieux du type Gorge Profonde, ou débriefing sévère organisé par la CIA, plus que très mécontente que l'on marche ainsi sur ses plates-bandes) que Montoya n'était pas plus vampire qu'eux, et que les documents qui tendaient à le démontrer n'étaient que des faux. Voilà qui change tout, et ils commencent bientôt à enquêter pour leur propre compte. À force de remuer la boue, ils découvrent qu'ils ont été manipulés de bout en bout, et qu'en réalité Montoya, narcotrafiquant certes mais aussi fervent catholique, finançait secrètement la lutte contre la pandémie vampirique qui sévit dans la région de Cali. Les joueurs avaient effectivement croisé plusieurs non-morts de faible puissance lors de leur séjour sur place, mais il les avaient pris pour des séides de Montoya. Grave erreur, d'autant que les nouvelles de Colombie sont terribles : des non-vivants par dizaines razzient la campagne et terrifient les villages. Les autorités camouflent le désastre en parlant d'une foudroyante épidémie de choléra.

En éliminant Montoya, les émissaires ont ouvert la voie à l'Inconnu, et les conséquences sont effroyables. Reste maintenant à découvrir qui a organisé la désinformation. Serait-ce un narcotrafiquant rival de Montoya, un maître vampire voulant dominer la région, ou, pourquoi pas, une alliance des deux ? En tout cas, rien n'a pu se faire sans un soutien interne à la S.A.V.E. Mais qui est le traître, y en a-t-il plusieurs, l'organisation est-elle totalement pourrie de l'intérieur ? On l'aura compris, ce genre de conspiration à tiroirs, qui peut sans mal constituer la trame d'une longue campagne, est déclinable à volonté dans le cadre ne n'importe lequel des jeux cités plus haut.

## Take a walk on the dark side

Moins ambitieuses que ce qui précède, voici maintenant quelques petites idées destinées à pousser vos joueurs à faire le sale boulot de leurs adversaires à leur place. Le plus intéressant demeure bien entendu de manipuler secrètement un ou deux personnages, de manière à ce que le reste du groupe ne soit pas au courant de leurs activités (faites les jouer dans des pièces séparées). Les confrontations qui en résulteront risquent d'être plus qu'intéressantes.

Au rayon des grands classiques, le chantage. "Tuez cette personne ou nous mutilons votre femme et votre fils" reste une valeur très sûre. Ce genre de pression présente d'ailleurs l'énorme avantage de bien mettre en valeur le background du personnage, et encourage le joueur à creuser les relations qu'il entretient avec ses proches. L'infiltration peut également donner lieu à des cas de conscience épineux. Par exemple, jusqu'où un personnage qui travaille en sous-marin depuis plusieurs semaines pour infiltrer une dangereuse secte satanique, sera-t-il capable d'aller pour maintenir sa couverture ? Devra-t-il se faire le complice de rituels blasphématoires, de sacrifices humains et autres activités criminelles, dans le seul espoir de rassembler toutes les informations nécessaires à la destruction complète du culte ? Reconditionnement et lavage de cerveau sont tout aussi redoutables, dès lors qu'il s'agit de manipuler un personnage. Pour plus de détails, reportez vous à l'aide de jeu des pages 30-31 du cahier noir et blanc de Backstab 23. En cyberpunk, on peut d'ailleurs facilement pousser les choses plus loin, en implantant des puces comportementales, ou en utilisant des nanomachines comme sérum de vérité, une technique infiniment plus performante et plus précise qu'une banale injection de drogue.

Le film *Simple mortel* de Pierre Jolivet montre bien jusqu'où est capable d'aller un homme convaincu qu'il a été choisi par une puissance supérieure pour sauver le monde. Pour peu que vous leur fassiez miroiter un but tout aussi noble (protéger un enfant des griffes d'un démon, empêcher la résurrection d'un sorcier maléfique, tuer un futur Hitler - revoyez ou relisez *Dead Zone*), il y a fort à parier que vos joueurs se laisseront aller aux pires exactions en toute bonne conscience. Car la fin justifie les moyens, n'est-ce pas ? Mais que se passera-t-il lorsqu'ils découvriront par la suite que ce fameux objectif n'était que poudre aux yeux (l'enfant était lui-même un démon, le sorcier maléfique un chasseur de Goules, le futur Hitler un futur Gandhi) ? Trust no one, c'est la règle...

***Auteur : Johan Scipion (jscipion@free.fr)***
***Illustration : Denis GRRR***





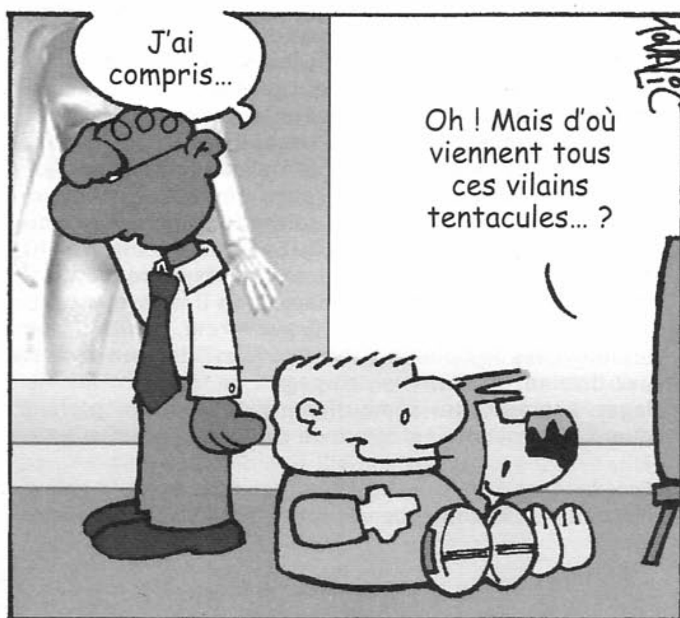











*Traduction : Léonidas Vesperini*

# Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez un de ces cadeaux !

**Recevez chez vous les 11 prochains numéros de BACKSTAB**
**au prix de 50 € (soit 327,95 F) + un cadeau au choix**
**France et DOM TOM uniquement**
**ABONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN SUBSCRIPTION :**
**One year subscription $60 US or 60 €**




**11 numéros de Backstab = 10,5 € d'économie + 1 cadeau**

## Je choisis mon cadeau :

**A**

**FIGURINE PITBULL**
Fournie non peinte





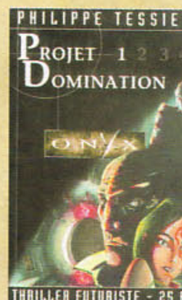

**B**

**ROMAN**
Un polar fantastique qui mettra votre santé mentale à rude épreuve !

**C**

**ROMAN**
Une uchronie frapadingue : et si Mars nous avait envoyé un ambassadeur?




**D**

**ROMAN**
Un thriller futuriste dans l'univers de Polaris, qui vous livre enfin la suite des Foudres de l'Abîme...

---

Avec ce bulletin je peux m'abonner à Backstab. Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines.

Veuillez remplir le bon ci-contre accompagné de votre règlement par chèque bancaire ou postal du montant de votre commande. Offre valable jusqu'au 31 octobre 2001 à :

Backstab, Abonnement
29-31 rue Chaptal
75009 PARIS FRANCE

A : ☐ B : ☐ C : ☐ D : ☐

MON ABONNEMENT + MON CADEAU

☐ OUI, je m'abonne 50 € (ou 60 € pour l'étranger)
☐ OUI, je m'abonne 327,95 F

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code postal : Ville :
Pays :
Âge :
Tél. :
Email :

Signature obligatoire :
*(des parents pour les mineurs)*



*"Le langage est un virus"*
*Rapport du Dr Alexander Mc Milan, expert en immunologie :*

*" Après étude des divers éléments en notre possession, les résultats concernant le Syndrome de Burroughs, (nommé ainsi par Daniels et Sprenger dans le cadre de l'étude sur les affections irrationnelles d'après l'écrivain William Burroughs, qui est soupçonné d'avoir développé le syndrome au dernier stade), sont ambigus.*
*Nous avons classé cette affection en trois stades distincts...*

# Le Syndrome de Burroughs

**Stade 1, ou stade d'agression :** caractérisé par l'apparition d'une tumeur se développant en orifice pseudo-buccal avec dentition complète, voire appareil digestif tentant de se connecter à celui de l'hôte. La mâchoire se développe généralement à l'extérieur, bien qu'on connaisse au moins deux cas de bouche naissant à l'intérieur du corps, dont une qui finit par "dévorer" le foie d'une victime. La mâchoire tente de mordre tout ce qui vient à son contact, et l'hôte développe des pulsions cannibales qui finissent parfois par se retourner contre lui (un seul cas d'auto-cannibalisme recensé à ce jour). Certaines victimes, qui se retrouvent isolées de par leur difformité, développent une psychologie de "monstre" et finissent par être abattus lors de crises de démence.

**Stade 2, ou stade d'équilibre :** la (ou les) mâchoire(s) développent une certaine autonomie, et un système de symbiose s'établit entre elles et l'hôte. La mâchoire finit par ne plus "s'alimenter" physiquement, mais se nourrit des pensées négatives de l'hôte, lequel en retire une quiétude, comme lors de consommation de substances neuroleptiques (style Prozac, Aldol...). L'hôte s'isole dans un état de béatitude totale, auquel il peut succomber.

**Stade 3, ou stade symbiotique :** un équilibre est atteint entre hôte et "parasite". C'est le cas le plus rare (seul cas recensé : celui de Burroughs). La mâchoire commence à s'exprimer dans un dialecte compréhensible uniquement par l'hôte et les autres victimes, et un dialogue s'établit. L'hôte développe un nouveau mode de pensée étrange, perçoit une autre réalité.

**Vecteurs de propagation :** aux stades 1 et 2, toute morsure entraîne une probabilité de "contamination" d'environ 3 à 5%. Au stade 3, il suffit d'entendre la voix de la bouche supplémentaire pour être contaminé (autant de chances qu'aux stades 1 et 2, mais cette fois, il faut réussir un jet de SAN ou de caractéristique mentale avec une haute difficulté pour résister). Il reste difficile de déterminer si l'on est contaminé par la voix de la bouche elle-même, ou par son message. Dans ce dernier cas, la simple lecture des écrits de Burroughs (ou d'un autre artiste contaminé) pourrait suffire...

## Côté règles

Le Syndrome de Burroughs peut être utilisé dans tout jeu fantastique. Voici, par exemple, ce que donnent en termes de jeu les différentes phases de la contamination pour *L'Appel de Cthulhu* :

**Stade 1 :** le sujet perd 1d6/1d10 points de SAN.

**Stade 2 :** le sujet perd 1d6/3d10 points de SAN.

**Stade 3 :** le sujet perd 1d10/1d100 points de SAN.

**Remède connu :**
aucun. Certaines victimes finissent par mutiler leurs bouches supplémentaires, parfois en les cousant. Il en résulte des abcès qui doivent ensuite être retirés par chirurgie, mais l'opération entraîne souvent la mort de l'hôte.

**Quelques infos pour le meneur de jeu :** le syndrome de Burroughs peut être de diverses natures selon votre campagne :

- Il s'agit du moyen utilisé par une race d'êtres d'une autre dimension pour pénétrer dans la nôtre. Chaque victime est un "portail de chair" pour pénétrer dans notre monde.
- Le syndrome est un développement génétique inhérent au génome humain. Il est provoqué par une modification du milieu, et en particulier par des radiations/la pollution/la présence de lignes de synchronicité.
- Le syndrome est la manifestation d'une "conscience génétique" qui prend chair et s'exprime de manière prophétique concernant l'avenir de son hôte, et de l'humanité en général. Il peut exprimer la volonté de l'univers entier.
- La bouche supplémentaire est la manifestation incarnée de la conscience torturée d'un individu, qui finit par développer une double personnalité et s'auto-mutile devant les révélations de ce "frère siamois" maléfique...

**"... Mais le plus curieux dans notre étude concerne les rapports génétiques. Le matériel génétique des excroissances étant en tout point semblable à celui de l'organisme hôte (et il ne se développe que sur des êtres humains ou sur certains grands singes anthropomorphes). Jusqu'ici, la seule hypothèse soulevée est que le syndrome ne serait pas un parasite ou un virus, ni même une mutation, mais un développement normal du génome déjà prévu dans le code génétique humain, ainsi qu'une évolution de l'espèce humaine. Il semble d'ailleurs héréditaire, bien que nombre de descendants ne soient pas viables. Nous continuons les recherches."**

**Auteur :** *Sandy Julien*
**Illustration :** *Swal*

![Passion]

# JEUX DE RÔLES
## Liste des boutiques

**FRANCE**

**ANGERS**
- MYTHES ET LÉGENDES
27, rue Saint-Julien
49000 - ANGERS
Tél : 02 41 05 17 16

**ANNECY**
- NEURONES
Galerie de l'Emeraude
11, rue de la Préfecture
74000 - ANNECY
Tél : 04 50 51 58 70

**BESANÇON**
- LES JEUX DE LA COMTÉ
7, quai de Strasbourg
25000 - BESANÇON
Tél : 03 81 81 32 11

**BORDEAUX**
- L'ANTRE DES DRAGONS
56, rue du loup
33000 - BORDEAUX
Tél : 05 56 51 73 78

**CAEN**
- HORIZON FANTASTIQUE
22, rue Froide
14000 - CAEN
Tél : 02 31 85 22 21

**DIJON**
- EXCALIBUR
44, rue Jeannin
21000 - DIJON
Tél : 03 80 65 82 99
- LE DRAGONAUTE
72, rue Monge
21000 - DIJON
Tél : 03 80 53 12 28

**DOUAI**
- LÉGENDES
91, av. Clémenceau
59500 - DOUAI
Tél : 03 27 97 31 51

**GRENOBLE**
- LES CONTRÉES DU JEU
6, rue Beyle Stendhal
38000 - Grenoble
Tél : 04 76 54 48 93

**JUVISY-SUR-ORGE**
- TEMPS X
4, Grande Rue
91260 - JUVISY-SUR-ORGE
Tél : 01 69 05 07 07

**LA ROCHELLE**
- LA LICORNE BLEUE
25, rue des Dames
17000 - LA ROCHELLE
Tél : 05 46 41 49 29

**LE MANS**
- LA BOÎTE À JEUX
20, rue Nationale
72000 - LE MANS
Tél : 02 43 43 80 54

**LILLE**
- ROCAMBOLE
36, rue de la Clef
59800 - LILLE
Tél : 03 20 55 67 01

**LYON**
- CHANTELOUVE
2, rue Saint Georges
69005 - LYON
Tél : 04 72 77 62 60

**MARSEILLE**
- LA CRYPTE DU JEU
7, Cours Lieutaud
13006 - MARSEILLE
Tél : 04 91 48 25 43
- RÔLE GAMES
32, rue Barbaroux
13001 - MARSEILLE
Tél : 04 91 42 10 29

**METZ**
- LA CAVERNE DU GOBELIN
34, rue du Grand Wad
57000 - Metz
Tél : 03 87 18 42 08

**MONTPELLIER**
- AU FORUM DES AIGLES
25, rue du Pila Saint Gely
- QUARTIER CORUM
34000 - MONTPELLIER
Tél : 04 67 60 89 43
- EXCALIBUR
7 bis, rue de l'Ancien Courrier
34000 - MONTPELLIER
Tél : 04 67 60 81 33
- LE MAÎTRE DU JEU
11, rue Fournarié
34000 - MONTPELLIER
Tél : 04 67 63 41 28

**NANTES**
- LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Heronnière
44000 - NANTES
Tél : 02 51 84 05 05
- SORTILÈGES
7, rue des Trois Croissants
44000 - NANTES
Tél : 02 40 12 14 99

**NICE**
- L'ENTRE JEU
9, rue Biscarra
06000 - NICE
Tél : 04 93 62 51 15

**ORLÉANS**
- EUREKA
Rayon Jeux Simulation
Galerie Châtelet
45000 - Orléans
Tél : 02 38 53 23 62 poste 42

**PARIS**
- L'ŒUF CUBE
24, rue de Linné
75005 - PARIS
Tél : 01 45 87 28 83
- STARPLAYER
3, rue Dante
75005 - Paris
Tél : 01 44 07 39 64

**PERPIGNAN**
- CELLULES GRISES
30, Place Rigaud
66000 - PERPIGNAN
Tél : 04 68 34 89 39

**POITIERS**
- LE DÉ À TROIS FACES
35, rue Edouard Grimaux
86000 - POITIERS
Tél : 05 49 41 52 10

**REIMS**
- LA PLUME ET L'ÉPÉE
Galerie du Lion d'Or
51100 - REIMS
Tél : 03 26 40 67 62

**ROUEN**
- ABYSSE JPC
38, rue aux Ours
76000 - ROUEN
Tél : 02 35 89 07 27
- CAMISOLE
90, rue Jeanne d'Arc
Passage de la Petite Horloge
76000 - ROUEN
Tél : 02 35 70 13 06

**SAINTES**
- LE COMPTOIR DES ELFES
4 bis, rue Victor Hugo
17100 - SAINTES
Tél : 05 46 74 45 34

**STRASBOURG**
- PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 - STRASBOURG
Tél : 03 88 32 65 35

**TOULOUSE**
- ARMAGEDDON
75, rue du Taur
31000 - TOULOUSE
Tél : 05 61 12 41 48

**TROYES**
- JEUX ET STRATÉGIE
5, rue Aristide Briand
10000 - TROYES
Tél : 03 25 73 51 86

**LA VARENNE-SAINT-HILAIRE**
- L'ÉCLECTIQUE
93, avenue du Bac
94210 - LA VARENNE-SAINT-HILAIRE
Tél : 01 42 83 52 23

**BELGIQUE**

**BRUXELLES**
- DEDALE
Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
1040 - BRUXELLES
Tél : 32 2 734 22 55
- L'ANTRE JEUX
Avenue A. Buyl, 27
1050 - BRUXELLES (ULB)
http://www.antre-jeux.be
Tél : 32 2 64 90 075

**NAMUR**
- AMALGAMES
Rue Haute Marcelle 20
5000 - NAMUR
Tél : 32 81 23 03 01

**SUISSE**

**BIEL/BIENNE**
- DELIRIUM LUDENS SARL
Rue Neuve, 28
CH2502 - BIEL/BIENNE
Tél : 032/323 67 60

# SOMMAIRE
## CRITIQUES

### Jeux de Rôles


### Suppléments


### Jeux vidéo


### Jeux de plateau, figs, murder...


Une étoile : Euh. Groovy ? Ça pique aux yeux. Uniquement pour collectionneur fétichistes.

Deux étoiles : C'est mieux que 1.

Trois étoiles : Bon produit. Tu peux y aller...

Quatre étoiles : Presque un sans faute. Utile, nécessaire et pensé.

Cinq étoiles : Vous allez perdre votre copine, on vous aura prévenu...

Poignard d'or : Coup de cœur de la rédaction.

### Le poignard d'or
**JDR : Exalted**










**Jeu vidéo : Diablo II,** Lord of Destruction

# Suppléments en anglais pour Fading Suns

## Holistic Design… C'est possible

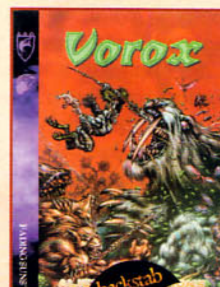
Après quelques mois de ralentissement, les amateurs de *Fading Suns* pouvaient raisonnablement s'inquiéter de l'avenir du jeu. Avec l'arrivée en force de pas moins de trois nouveaux suppléments, les voici désormais rassurés. Au programme il y a largement de quoi satisfaire tout le monde : un bestiaire qui présente aussi en détail une race extra-terrestre que n'aurait pas reniée notre ami Chewbacca (si l'orthographe ne vous plait pas je m'en tape), un compendium détaillant les planètes contrôlées par l'étonnante et mystique famille Li Halan, et un livret de campagne dévoilant les secrets du peuple Vau.

## Du background à ne plus savoir qu'en faire

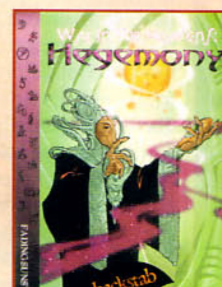
*Hegemony*, la deuxième partie de *War in the Heavens*, vous permettra enfin de comprendre qui est l'étrange peuple Vau qui vit aux frontières de l'Empire. Puissants, intelligents, sages, complexes et, heureusement, non-expansionnistes, les Vau forment l'une des plus intéressantes races de *Fading Suns*. Ce supplément vous propose aussi la suite de la campagne, qui vous mènera finalement (probablement l'année prochaine) aux secrets des Anunnaki. Inutile de préciser qu'il me paraît inconcevable de passer à côté d'un tel supplément. En














ce qui concerne *Li Halan Fiefs* et *Vorox*, vous y découvrirez des informations plus classiques : descriptions de planètes, bestiaire, histoire et structure sociale du peuple Vorox. Malgré un certain classicisme, d'innombrables idées de scénarios se bousculent derrière chaque chapitre historique, chaque légende, chaque lieu mystérieux. Des meneurs de jeu un peu courageux y trouveront largement de quoi animer des mois de jeu.

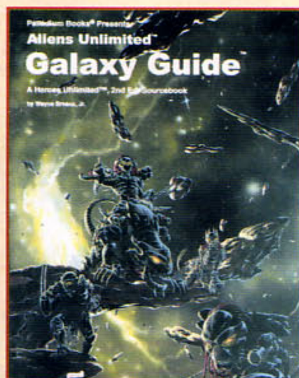
## Et la technique alors…

Les plus techniciens d'entre vous et les amateurs de gadgets n'ont pas été oubliés : ils trouveront de quoi satisfaire leur plaisir dans la description des règles consacrées aux Vorox et à la technologie des Vau.
*Fading Suns* continue à affirmer sa main mise dans le domaine d'une SF originale et captivante, bien loin d'univers aseptisés ou définitivement trop conventionnels.

*Geof*

Imperial Survey 4 : Li Halan Fiefs, Vorox & War in the Heavens: Hegemony
Édités par Holistic Design ● De 58 à 166 F ● Disponibles

# Aliens Unlimited : Galaxy Guide




Ce guide présente la Voie Lactée du monde de *Heroes Unlimited*. Bien entendu, il reste compatible avec tous les autres jeux Palladium, peu connus en France : *Ninja & Superspies*, *Rifts*, *Teenage Mutant Ninja Turtles*… Politiquement désunie, la Galaxie est menacée par la lente expansion de l'Empire Atorien, contre lequel se dresse timidement la Fédération des Races Alliées. Et ceci tandis que se développe le mystérieux fléau riathenor. Des plésiosaures de Jerrick 7 aux troupes d'assaut robotiques de la police de l'espace, tout y est. Des planètes exotiques, des races bizarres, du matos de guerre lourd. Sans oublier des règles sur la bionique, la robotique, l'ingéniérie génétique extraterrestre, le voyage spatial, les onze types de procédés pour atteindre des vitesses supraluminiques, etc. Il y a largement assez de bonnes idées pour rendre cette auberge espagnole intéressante.





*Cyril Pasteau*

Supplément en anglais pour Heroes Unlimited
Édité par Palladium Books ● 170F ● Dispo.

## Revanche

**150 F - Dispo**

Tranquillement, sûrement, *Tribe 8* continue son petit bonhomme de chemin, pavé de suppléments tous plus excellents les uns que les autres. *Revanche* ne fait pas exception à la règle. Troisième campagne publiée, *Revanche* est aussi probablement la plus violente de toutes et elle rappelle *Broken Pact* par son côté mortel et par l'importance qu'elle accorde aux combats. Il ne faut toutefois pas s'y tromper, il s'agit d'une série de quatre aventures au cours desquelles les personnages auront l'occasion d'assister et de participer à l'union entre les déchus et la Nation face aux Z'bri. Épique, héroïque, violente, pleine d'espoir autant que de désespoir, *Revanche* est une campagne essentielle à *Tribe 8*. Teintée de mysticisme (mais pouvait-il en être autrement avec un tel jeu ?), elle vous permettra de progresser dans la compréhension des grandes prophéties qui annoncent le futur de cet univers envoûtant. En bref, de nombreuses heures de jeu, d'une incroyable qualité.





*Geof*

Supplément en anglais pour Tribe 8
Édité par Dream Pod 9

**160 F - dispo**

## Tome and Blood

La mécanique est rodée. Chaque nouveau supplément consacré à des classes de personnage apporte désormais son lot de produits dopants (dons, classes de prestige, sorts, etc.). *Tome and Blood* ne fait pas exception à la règle : il se paie même le luxe d'attribuer des dons et des sorts spécifiques aux familiers. Les classes de prestige ne sont pas en reste (*blood magus, dragon disciple*, etc.), mais elles manquent parfois d'originalité comme en témoigne cet ordre de magiciens spécialisé dans le commerce de la téléportation (merci *Everquest* !). Les sections réservées au "minimaxage" et aux organisations sont assez décevantes, d'autant plus qu'il n'y a plus aucune référence à l'univers fondateur (Greyhawk). Mais si ça peut vous rassurer, *Tome and Blood* compte aussi un *erratum* sur le sort de métamorphose, quelques explications sur la création d'objets magiques, et marque l'avènement des sorts à rebours ou à répétition.

*Michaël Croitoriu*




Supplément en anglais pour D&D3
Édité par Wizards of the Coast

# Magic of Faerûn




## Et pour quelques slots de plus...

Un supplément pour *Donjons & Dragons* de nos jours, c'est quoi ? Des classes de prestige, des dons, des sorts, des objets magiques et des monstres. Celui-là ne fait pas exception à la règle. Je recopie l'argumentaire de la (splendide) quatrième de couverture : plus de 200 nouveaux sorts, presque 200 nouveaux objets magiques, 11 nouvelles classes de personnage.




Alors de deux choses l'une. Soit vous êtes un utilisateur intensif de règles sur la magie. Vous connaissez tous les sorts du *Manuel des Joueurs* et vous avez envie de découvrir de la nouveauté pour animer vos parties auberge-espagnolesques. Vous allez être servi. Toutes sortes de magies sont présentées avec les règles qui s'imposent. Au menu : les mythals (des nodes de pouvoir mystique créés par les elfes des temps anciens), les carrefours dimensionnels, les pouvoirs des gemmes, les réserves des guildes de sorcellerie, les duels mystiques...

Ou bien, vous faites jouer dans les Royaumes Oubliés et vous recherchez toujours plus d'informations sur ce monde. Cela tombe bien, beaucoup de classes de prestige, de sorts et d'objets magiques sont décrits dans ce cadre : artificier gnome de Lantan, magicien de guilde d'Eauprofonde ou magicien de guerre de Cormyr, par exemple. C'est quand même largement réutilisable ailleurs sans trop d'efforts, comme ces cathédrales et ces laboratoires qui peuvent être transplantés à peine changés sur votre monde de prédilection. Attention cependant, certains éléments présentés dans le *Forgotten Realms Campaign Setting* ne sont pas repris ici.

Dans les deux cas, ce supplément n'est pas celui à acquérir en premier, en dépit de son intérêt dans l'absolu. Le mage n'est pas le parent pauvre de *D&D3*. Si vous pensez le contraire et que les 192 pages de catalogue ne vous font pas peur, jetez quand même un coup d'œil au prix avant de sortir la carte bleue.

*Cyril Pasteau*

Supplément en anglais pour D&D3
Édité par Wizards of the Coast
240 F ● Disponible

# Return to the Temple of Elemental Evil

*Le Temple du Mal Élémentaire* hante encore l'esprit de nombreux aventuriers, pour la plupart retraités (quand ce ne sont pas les joueurs...). Malgré leurs efforts concertés, le mal plane à nouveau sur les villages de Hommlet et de Nulb. Mais cette fois-ci, la situation est différente. Les silhouettes encapuchonnés qui rôdent autour du temple et de la forteresse en ruines vont en effet donner sens à ces constructions ! L'identité du Mal Élémentaire sera enfin révélée... à condition de survivre aux nombreux monstres, salles et trésors. Car c'est bien de cela qu'il s'agit : une bonne grosse campagne d'exploration pour vos héros de niveau 4 à 14. Sans surprise, *Return to the Temple of Elemental Evil* s'adresse avant tout aux rescapés du *Temple du Mal Élémentaire* et aux fans de *dungeon-crawl* et de Greyhawk.

*Michaël Croitoriu*







Scénario en anglais pour D&D3 ● Édité par Wizards of the Coast ● 240 F ● Disponible

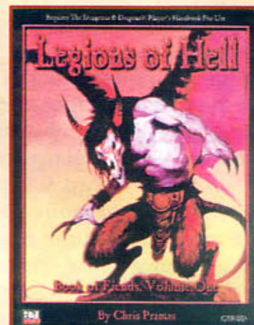
# Legions of Hell




Entre l'abandon de la gamme *Planescape* et la volonté affirmée de TSR/Wizards of the Coast de faire dans le politiquement correct, les Enfers n'ont pas beaucoup fait recette ces dernières années. C'est dommage, d'autant que les baatezus sont les maîtres incontestés de l'intrigue à grande échelle. Comme pour le prouver, Green Ronin Publishing vient de signer *Legions of Hell*, un bestiaire d'une soixantaine de pages qui s'intéresse aux princes des Neuf Cercles des Enfers, à leurs lieutenants et troupes d'élite. On y retrouve une quarantaine de créatures en tout, avec des facteurs de puissance de 0,5 à 24, trois classes de prestige et quelques notes sur la hiérarchie céleste et les anges déchus. Le supplément renoue ainsi avec le *Monster Manual II* et le *Fiend Folio* et pose les premiers jalons du très attendu *Manual of the Planes*.

Supplément en anglais pour D&D3 ● 120 F
Édité par Green Ronin Publishing ● Disponible

*Michaël Croitoriu*

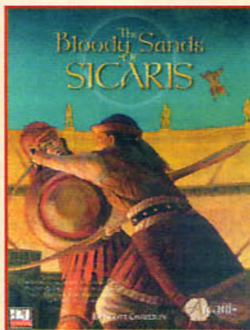



# The Bloody Sands of Sicaris

Non content d'avoir ouvert quelques portes avec les *Canceri Chronicles* dont on attend toujours le dénouement, Paradigm Concepts multiplie les fronts avec *The Bloody Sands of Sicaris*, premier volet d'une nouvelle trilogie ayant pour cadre les terres d'Arcanis. Le module qui présente sommairement la cité frontalière dans laquelle se déroule l'intrigue, s'articule toujours autour de scènes imposées et optionnelles. Conçu pour des personnages de niveau 6 à 8, il mettra ces derniers dans une position délicate puisqu'ils devront gagner leur liberté dans les arènes et élucider un meurtre dont les retombées pourraient sonner le glas d'un empire déjà fragilisé par de puissants voisins. Une aventure rondement menée qui prouve une fois encore le sérieux de l'éditeur américain. Même s'il lui reste des progrès à faire, notamment au niveau des illustrations et de la compatibilité avec les autres univers du commerce.

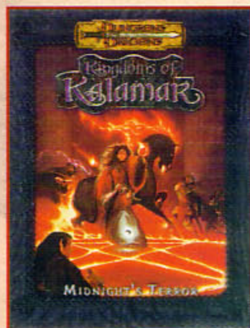



Scénario en anglais pour D&D3 ● 80 F
Édité par Paradigm Concepts ● Disponible




*Michaël Croitoriu*

# Midnight's Terror




Malgré tous les efforts déployés par Kenzer & Company (K&C), *Kingdoms of Kalamar* m'a jusqu'ici laissé sur ma faim. Non que l'univers soit particulièrement ennuyeux, mais il manque d'un je-ne-sais-quoi d'originalité qui aurait facilement pu être comblé en recentrant les modules sur les royaumes de Kalamar, Ek'Gakel ou O'Par. K&C campe pourtant sur ses positions comme en témoigne *Midnight's Terror*, le "dernier né" de la gamme. Persuadé d'y retrouver le classicisme d'un *The Root of All Evil*, quelle n'a pas été ma surprise d'y lire une intrigue à tiroirs bien construite et agrémentée d'illustrations dignes de ce nom ! Réjouissez-vous donc, surtout si votre campagne compte déserts, cités arabisantes et personnages de niveau intermédiaire (6-10) car, comme de coutume, l'adaptation ne devrait poser aucun problème sérieux.



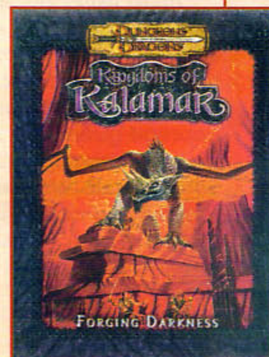

*Michaël Croitoriu*

Scénario en anglais pour D&D3 ● 120 F
Édité par Kenzer & Company ● Disponible

## Forging Darkness

**90 F - Dispo**

**The Root of Evil (Cf. Backstab n°32) posait les bases d'une intrigue assez classique et linéaire, tournant autour d'une pierre maudite dont les PJ devaient créer un double "bénéfique" à partir d'ingrédients disséminés dans la partie orientale des royaumes de Kalamar. *Forging Darkness* suit rigoureusement le même axe, à ceci près que l'aventure s'agrémente d'un voyage à travers le désert, d'un cours de négociation avec un dragon et d'une mission de sauvetage urbaine. Le livret d'illustrations détachable est toujours là, tout comme les innombrables rencontres aléatoires qui donnent un cachet résolument ancien à ce module sans prétention, que vous pourrez facilement replacer dans d'autres univers (à condition de le jouer à la suite de *The Root of all Evil*). On a vu mieux et aussi moins cher pour des personnages de niveau 2 à 4...**







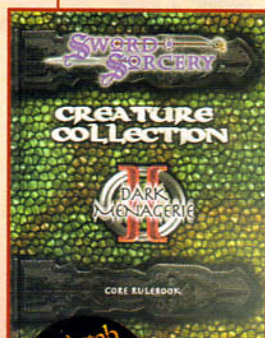
*Michaël Croitoriu*

Scénario en anglais pour D&D3
Édité par Kenzer & Company

220 F - dispo

## Creature Collection II : Dark Menagerie

Le *Creature Collection* avait marqué les esprits tant par l'originalité de ses séides que par la célérité avec laquelle il était sorti. Ce deuxième opus suit grosso modo la même voie. L'élargissement de l'équipe de Sword & Sorcery se traduit par une nouvelle moisson de monstres pour la plupart assez novateurs (arcane symbiote, blade beast, sword golem, etc.) et par des illustrations plus léchées. L'expérience glanée sur le système d20 pendant les douze derniers mois a aussi permis d'éviter les problèmes de facteurs de puissance précédemment observés. Et les Terres Balafrées dans tout ça ? Eh bien, à part les raisons pour lesquelles les principaux dieux et titans ont créés leurs serviteurs, on en apprend guère plus sur l'univers de jeu. Dommage que Sword & Sorcery cède à la pression des joueurs américains si friands de monstres pour occuper leurs longues soirées d'exploration de donjons...










*Michaël Croitoriu*

Supplément pour D&D 3 en anglais
Édité par Sword & Sorcery Studios

# Scénarios D20 d'AEG

**Ces modules de 16 pages proposent chacun une aventure, accompagnée de la description d'un lieu, d'un nouveau monstre et d'un objet magique, le tout pour un prix modique. Suivez le guide....**




**Scénarios en anglais pour D&D3 ● AEG ● 20 F pièce ● Disponible**







Dans **The Red Isle** (niveau 4-6), les joueurs échouent sur une petite île inhospitalière, qui fut autrefois le repaire du terrible pirate Alik le Rouge. Le repaire est désormais hanté par les esprits défunts de l'équipage, et le capitaine garde jalousement son trésor. L'histoire est plus que banale et se limite à de l'exploration de donjon. On ne trouve aucun descriptif de monstre nouveau, mais on a droit à un nouvel objet appelé le sceptre des damnés.







**The Last Defender** (niveau 5-7) décrit un pont fortifié abandonné et hanté par ses anciens défenseurs. Les joueurs doivent ouvrir une ancienne route commerciale qui passe par ce pont. Un scénario une fois de plus qui ne brille pas par son originalité. Le meneur pourra découvrir la description d'un nouveau mort-vivant : le *Guardian Spectre*, et d'un nouvel objet magique, une double hache appelée *Arcanus Morti*.







**The lash of Malloc** (niveau 3-5) nous présente une oasis, lieu de passage de nombreuses caravanes, où se trouve un caravansérail dirigé par Malloc, un ignoble individu qui, associé à des gobelins du désert (nouveau monstre), organise un trafic d'esclaves et des attaques de caravanes. Un background qui peut, avec un peu de travail, devenir le cadre d'un scénario intéressant. On découvre la description du fouet de Malloc, une arme terrifiante.



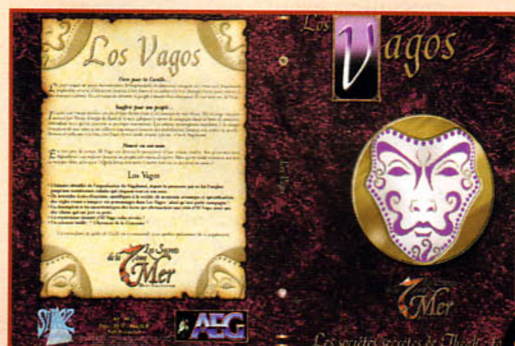




**Honor Among Thieves** (niveau 4-6) est une aventure intéressante qui, malgré tout, va nécessiter de la part du meneur un peu de travail. La fille du conte de Desburg a été enlevée et, malgré l'enquête des joueurs, on ne retrouve nulle part sa trace. On soupçonne fortement les *Minutemen*, un groupe de voleurs, d'être les auteurs du rapt. Par hasard, les PJ vont sauver la jeune fille qui est parvenue à s'enfuir. Traités en héros, ils ne vont pas tarder à se rendre compte que celle-ci est en fait un monstre, qui risque d'attirer la désolation sur la cité. Une idée intéressante. Le meneur trouvera la description des *Terror Fiends*, de nouveaux diables, et celle de l'étoile de Desburg une médaille magique.

*Olivier Collin*

# Los Vagos




Supplément pour Les Secrets de la 7e Mer en français
Édité par Siroz Productions ● 22 € (144,31 F) ● Dispo

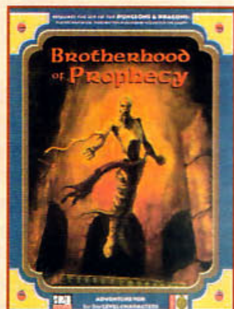
Aucun pays ne souffre plus aujourd'hui que la Castille. Saignée à blanc par l'armée montaginoise d'une part et par l'Inquisition de l'autre, elle ne perd pourtant pas espoir. Du fin fond des campagnes est apparu un justicier masqué mobile et très informé prêt à tout pour compromettre l'ennemi castillian. Plus qu'un homme, c'est une véritable organisation qui s'est mise au service du pays. *Los Vagos* s'emploie à nous en expliquer les moyens et objectifs. En marge des traditionnelles données techniques (écoles d'escrime, compétences, etc.), le supplément s'attarde sur les agents du cardinal Verdugo et les intrigues de cour castillianes. Il esquisse une campagne en quatre actes et se conclut par un scénario mené à un rythme endiablé. *Los Vagos* est un manuel baigné d'héroïsme qui prendra toute son ampleur une fois associé au guide de Castille.




*Michaël Croitoriu*



# Brotherhood of Prophecy



Le monastère ne répond plus. Les troupes envoyées là-bas ne sont jamais revenues. La cité de Tageth a besoin de héros. Au programme (joueurs fermez les yeux) : orques, gobelins et arbres vampires. Hum... C'est plutôt risqué de sortir un énième module *D&D* med-fan classique en ce moment, non ? Celui-ci n'est ni plus ni moins original que la production Wizards, dont il reprend le format : 32 pages et des plans en deuxième et troisième de couverture, un standard maintenant. *Brotherhood of Prophecy* fera néanmoins le bonheur d'un groupe de personnages de niveau 1 à 3. En plus, il est beau, clair et agréable à lire, ce qui n'est pas donné à tous les premiers produits de nouveaux éditeurs. Si vous cherchez une bonne petite aventure pour faire débuter vos persos, ne cherchez pas plus loin.



*Cyril Pasteau*

Extension en anglais pour D&D3 ● Éditée par Scarab Games ● 80F ● Disponible

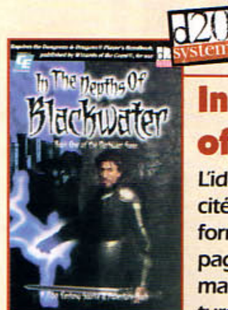
# Greenland Saga



Cours de marketing élémentaire. Sujet : erreurs courantes.
Prenez un docteur en histoire viking, un système de jeu populaire (de préférence mal maîtrisé par l'auteur), une jolie femme aux seins rebondis en guise de couverture et un éditeur américain à la recherche d'une hypothétique reconnaissance du public. Laissez reposer quelques semaines et vous obtiendrez *Greenland Saga*, un scénario rigoureusement ancré dans l'histoire qui, à moins d'être complètement remanié, n'accomplira guère mieux qu'un tube de somnifères. Car l'unique vertu d'un module comme celui-ci est de nous présenter le Groenland du XV^e^ siècle, lieu idyllique s'il en est pour lancer une campagne med-fan... Histoire pour histoire, rabattez-vous plutôt sur *The Last Days of Constantinople*, plus linéaire certes mais autrement mieux mené !

*Michaël Croitoriu*

Scénario en anglais pour D&D3 ● Édité par Avalanche Press ● 100 F ● Disponible



## In the Depths of Blackwater

**60 F - Dispo**

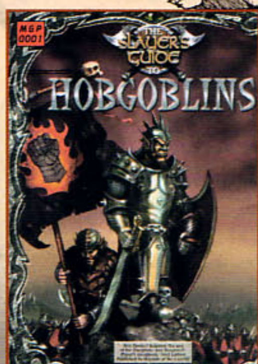
L'idée de présenter une cité med-fan en petit format (32 minces pages) n'est pas idiote, mais passée la couverture hideuse, la déception est au rendez-vous. Les huit premières pages, qui décrivent la cité de Blackwater proprement dite, sont les plus intéressantes. Elles sont immédiatement utilisables pour donner un peu de consistance à la ville qui entoure l'auberge où se trouvent vos personnages. Mais tout n'est qu'effleuré, aucun bâtiment n'est décrit et, en l'état, le meneur de jeu n'est pas vraiment capable de l'utiliser comme cadre d'aventure sans un gros travail supplémentaire. La deuxième partie se paie le luxe d'introduire une nouvelle race pseudo-elfique qui n'habite pas la cité... Une cité comme il en existe trente, avec les sempiternels égouts et cavernes... En se contentant de décrire un village et pas une métropole, l'auteur aurait pu réussir son coup. Et en plus, c'est le premier tome d'une saga... En français, pour moins cher on a Laelith !

*Cyril Pasteau*

Extension en anglais pour D&D3
Édité par Consortium Entertainment
Nightshift Games

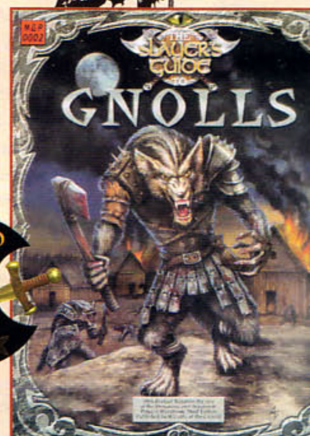
# The Slayer's Guides to Hobgoblins & Gnolls



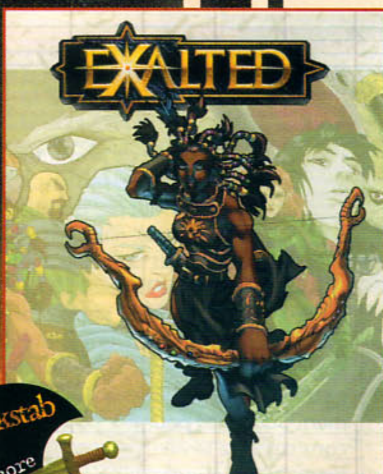


Ces deux guides de 32 pages occupent une niche jusque-là sous-exploitée : celle des races monstrueuses, considérées non pas comme des points d'expérience sur pattes, mais comme les membres de sociétés à part entière. Des sociétés avec leur économie et leur culture, pas forcément très intéressantes d'ailleurs. Sont traités ici les hobgobelins ("gobelins pour niveaux 2") et les gnolls (loups humanoïdes géants). Au menu, beaucoup de banalités et d'évidences sur le comportement des méchants monstres, et quelques bons points : règles de création de personnage, idées d'aventures courtes mais rigolotes... Mais pas d'histoire détaillée, rien qui ne sorte de l'ordinaire. Les illustrations sont parfois illisibles, mais il y a quelques plans simples et efficaces. Je suis un peu sceptique sur l'utilité de ces suppléments.

*Cyril Pasteau*

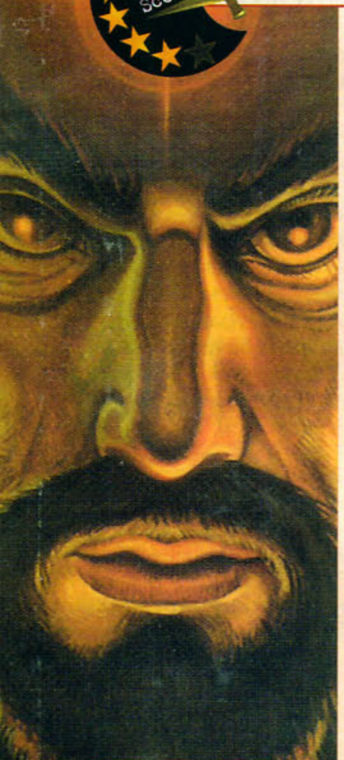


Deux extensions en anglais pour D&D3 ● Éditées par Mongoose Publishing
60 F pièce ● Disponible.









# Exalted

**Alors que D&D3 explose un peu partout dans le monde avec la Licence D20, White Wolf lance son propre jeu med-fan. Un pari risqué ?**

## Petite visite rapide

L'univers d'*Exalted* peut être comparé à notre monde au moment de la chute de Rome. En effet, après huit siècles de règne sans partage, l'impératrice de l'Ile Bénite disparaît, laissant sa Dynastie (onze maisons, deux parlements, une religion et des villes franches) se déchirer pour savoir qui prendra le trône. Le chaos est tel, qu'en cinq années l'empire menace de s'écrouler (ce qui paraît un peu rapide et qui trouvera sans doute une explication dans les prochains suppléments). Autour de l'Ile, les barbares et divers adversaires en profitent pour reprendre leurs assauts. Au centre de ce monde et à chaque pôle, se trouvent des forces élémentaires (les dragons) de l'univers. Les *Dragon-Blooded* ont gardé le pouvoir sous le règne de l'impératrice et pourchassé les Exaltés, des humains ayant eu une révélation et ayant développé des pouvoirs (de combat en général) extraordinaires. Il existe différents types d'Exaltés, mais les règles de base ne permettent que de jouer les Solar. Ces derniers reviennent en masse depuis cinq ans. Pourquoi ? Est-ce le début d'un nouvel Age d'or ?

## Le système

Passons rapidement sur les règles de base que tous les joueurs du Monde des Ténèbres connaissent. La création du personnage, elle, permet de jouer des Solars de Castes différentes : *Dawn* les guerriers, *Zenith* les rangers, *Twilight* les savants, *Night* les voleurs, *Eclipse* les diplomates. Grosse déception donc, en apprenant qu'on ne pas jouer les Lunars, les Sidereals, etc. Il faudra attendre les suppléments (comme le *Storyteller's Companion*) pour avoir les règles adéquates. On peut cependant jouer des humains normaux, mais l'intérêt semble limité. Le joueur se consolera devant la variété de personnages à jouer (l'origine, la caste, les pouvoirs, etc.) et un groupe pourra former un Cercle (un membre de chaque Caste). Bref, après la découverte d'un univers très riche en possibilité, on en découvre les limites.

## Les pouvoirs des Exaltés

Techniquement, vos personnages vont avoir des pouvoirs. Mais plutôt que de les piocher dans une liste, ils vont développer des "Arbres" qui ne leur permettent d'apprendre un *Charm* que s'ils ont acquis le sort de base (le tronc de l'arbre). Ainsi, pour connaître *Solar Counterattack*, il me faut maîtriser *Golden Essence Block* et *Dipping Swallow Defense*. C'est un système que l'on retrouve dans beaucoup de jeux vidéo (pas de métallurgie sans la forge). De même, votre Exalté va avoir une *Limit Breaks*, qui va l'obliger à réagir instinctivement face à une situation qui le révolte (*Final Fantasy*, vous connaissez ?). Les combats, les armes, la magie, tout est fait pour donner une impression de dynamisme au jeu.

## Conclusion ?

On ne peut pas vraiment avoir un avis sur *Exalted*. L'univers est passionnant (un mélange entre *Conan, Dune, Tigre et Dragon* et *Les Chevaliers du Zodiac*) et on a envie d'en savoir plus sur les différents pays (et villes) survolés. Le système est plein d'originalités qui donnent un souffle épique et héroïque au jeu. Et les caractéristiques des PNJ type, des monstres ou des armes fabuleuses permettent de gagner en rapidité lors d'un scénario. Que du bon donc, mais qui semble parfois incomplet et qui va obliger le joueur de base à acheter tous les suppléments à venir s'il veut vraiment profiter pleinement de ce jeu fantastique.

*Benoît Attinost*




## Chassez le naturel...

**Il n'y a pas que des humains dans cet univers. Les *Fair Folks* sont arrivés à la fin du premier Age, suite à une épidémie provoquée par les *Deathlords*. Fées, ogres, nains et elfes ; ils ne semblent avoir été intégrés au jeu que pour donner un côté *D&D* à *Exalted* (des monstres à tuer). Idéalement, faites-en des créatures légendaires et lointaines qu'on ne peut pas rencontrer au coin de la rue. Ainsi, ils garderont vraiment leur mystère. Il y a déjà tellement à faire avec les humains que vous pouvez laisser de côté, au début, cet aspect du jeu.**



JDR en anglais ● Édité par White Wolf ● 160 F ● Disponible

# Earthdawn 2nd Edition

**On pouvait sérieusement craindre qu'après la décision de Fasa de l'abandonner purement et simplement, Earthdawn ne rejoigne définitivement le pays des jeux med-fan qui mangent les pissenlits par la racine. Mais c'était compter sans l'opiniâtreté d'une poignée de joueurs passionnés, qui redonnent aujourd'hui une seconde jeunesse à leur jeu favori.**

## L'Aube de la Terre, rattrapage pour les retardataires

Le monde d'*Earthdawn* qui, on l'a découvert au fil des suppléments de la première édition, n'est autre qu'un passé excessivement lointain de celui de *Shadowrun*, émerge tout juste d'une sombre période. Évoquant irrésistiblement le retour périodique des Fils dans *La ballade de Pern*, le célèbre cycle de *science-fantasy* d'Anne McCaffrey, ce Châtiment a pris la forme d'une invasion de prédateurs astraux particulièrement agressifs, les très bien nommées Horreurs. Conséquence, les habitants de Barsaive (la province à laquelle s'intéresse plus particulièrement le jeu), de Thera (puissant empire magique et esclavagiste, son ennemi héréditaire) et d'ailleurs, ont passé les quatre cents dernières années à se cacher, pour la plupart dans de vastes refuges souterrains. Mais aujourd'hui que le danger a reflué, la majeure partie des Horreurs (mais pas toutes !) ayant réintégré l'astral, il est temps, pour les aventuriers audacieux qu'incarnent les joueurs, de partir à la (re)découverte de leur monde.

## La une contre la deux

*Earthdawn* joue sans détours la carte de l'*heroïc fantasy*, souffle épique compris. Les personnages sont de vrais héros, qui aspirent par leurs exploits à entrer dans la légende de Barsaive. Tous, guerriers, sorciers ou troubadours, humains, elfes ou T'skrang (une race de lézards humanoïdes) utilisent une forme ou une autre de cette magie dans laquelle *Earthdawn* baigne entièrement. Une perspective résolument *high fantasy* donc, pour un univers très coloré, dont on sent bien que les auteurs ont absolument voulu le sortir des archétypes med-fan trop connus. Au final, le pari est plutôt gagné, ce livre de base méritant bien ses quatre étoiles. Mais quant à savoir si cette seconde édition est essentielle à qui possède déjà la première, la réponse est clairement non. Les ajustements de règles, pour une bonne part destinés à regrouper certaines (petites) innovations apparues dans tel ou tel supplément de la première édition, ne justifient l'achat que si l'on est collectionneur ou fan furieux. Pour les autres, le plus sage sera encore de s'en tenir à la première édition, plus accessible au joueur francophone, car traduite par Jeux Descartes, et plus résistante, car pourvue chez nous d'une couverture cartonnée. Ceci étant, ce produit fait tout de même chaud au cœur, car il aurait vraiment été dommage que l'aventure *Earthdawn* ne s'arrête.




*Johan Scipion (jscipion@free.fr)*



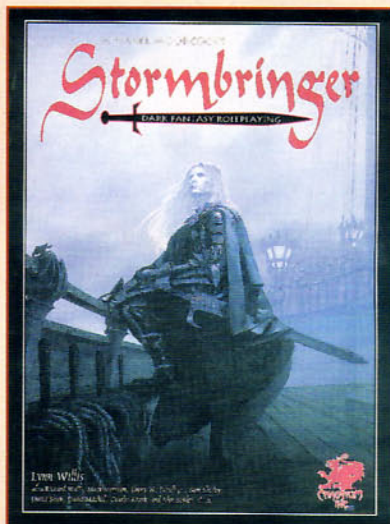



JDR en anglais ● 240 F ● Dispo.
Édité par Living Room Games

## Les jeux de la Salle de Séjour

**Groupe de joueurs et d'amis constitué en société pour racheter les droits d'*Earthdawn*, leur jeu préféré, et surseoir ainsi à sa disparition annoncée, Living Room Games (LRG) a fait son entrée dans le petit monde de l'édition professionnelle avec *Path of deception*, un gros scénario de rodage, bientôt suivit du nettement plus conséquent *Barsaive at war*. Cet ambitieux support de campagne concrétise une évolution de la *storyline Earthdawn* attendue depuis les premiers temps du jeu, à savoir une nouvelle guerre ouverte avec l'Empire theran. Il fait donc directement suite au *Prelude to war* édité par Fasa avant l'arrêt de la gamme. Est encore attendu chez LRG, une version papier du *sourcebook Dragons*, un produit Fasa qui n'était jusqu'à présent disponible que sous forme électronique (gratuitement d'ailleurs, voyez le site : www.fasa.com/earthdawn) ainsi qu'un *Earthdawn companion* seconde édition, et un *Barsaive in Chaos*, continuation logique de *Barsaive at war*.**

# Stormbringer 5e Edition




JDR en anglais ● 240 F ● Disponible
Édité par Chaosium Inc.

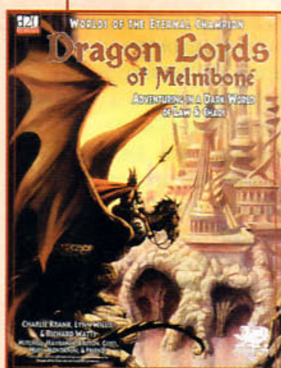



2 pour les fans




4 pour les débutants

## Jouer dans les Jeunes Royaumes en D20 Systèm




Suivant la mode actuelle, Chaosium propose de jouer à *Stormbringer* avec le D20 System. Il existe un supplément intitulé *Dragon Lords of Melniboné* qui permet de convertir le monde. Il existe aussi une aventure niveau 1 à 3 se déroulant dans les Jeunes Royaumes, intitulée *Slaves of Fate*.




**Chaosium revient aux origines en proposant cette cinquième édition d'un jeu qui retrouve son nom originel, à savoir Stormbringer. Dissection dans les règles de l'art...**



## Background

Est-il encore besoin de présenter le monde de *Stormbringer* ? Ce jeu est tiré de la célèbre saga écrite par Michael Moorcock. Il a mis au point un univers sombre où les forces du Chaos et de la Loi s'affrontent. On y suit le parcours atypique du dernier roi de Melniboné, île qui durant plusieurs millénaires régna sans partage sur les Jeunes Royaumes. Mais aujourd'hui de nouveaux royaumes sont apparus et ces nouvelles nations font le jeu des forces cosmiques (Loi, Chaos ou Balance), se précipitant vers la destruction. Un univers brutal et riche, propice aux aventuriers à la recherche de gloire ou de puissance.

## Le système de jeu

Le système de jeu est simple et souple, permettant un jeu rapide et violent qui respecte bien l'esprit de la saga. Les personnages sont définis par un ensemble de sept caractéristiques desquelles découlent des compétences. Le jeu utilise le système Chaosium du dé de pourcentage pour résoudre toutes les actions. Un système qui permet une création rapide des personnages et que le meneur maîtrise très rapidement. La magie est également présente puisque vos personnages peuvent être capables de lancer des sorts, voire d'invoquer des créatures (démons, élémentaires...). L'originalité du jeu réside dans la possibilité de s'affilier à une des forces cosmiques présentes ou alors de garder son libre-arbitre. Toutefois, le meneur a l'obligation de faire sentir aux joueurs qu'ils sont avant tout des jouets entre les mains de puissances qui les dépassent, et dont ils ne peuvent comprendre les motivations.

## Contenu

Outre les régles et un rappel de la saga, le meneur trouvera un bestiaire comprenant un ensemble de créatures tirées de l'oeuvre de Moorcock (Clakars, Elenoin...) ainsi qu'une présentation des principaux personnages du cycle. De plus, deux scénarios de qualité moyenne sont fournis. Celui intitulé *The Weight of Doom* permet néanmoins aux PJ débutants de découvrir les forces cosmiques. Pour la pratique du jeu, un chapitre détaille au meneur de jeu comment gérer toutes les situations auxquelles il pourrait avoir affaire (embuscade, noyade, deux armes...) ce qui fait que ce jeu est particulièrement bien pensé pour des meneurs débutants. Enfin ,pour ceux qui seraient restés aux éditions précédentes, ils trouveront un manuel de conversion leur permettant transformer leurs personnages en version cinquième édition.

## Les modifications

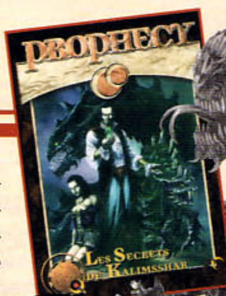
Quoi de neuf pour cette cinquième édition ? Les changements les plus importants concernent le monde en lui-même. Chaosium en a profité pour remettre à jour le background du jeu, en intégrant des éléments développés tardivement par Moorcock dans plusieurs ouvrages (*The fortress of the pearl*, *Elric at the End of Time* et *The Revenge of the Rose* disponibles en v.f.) et en apportant de nouvelles règles. Il est désormais possible de jouer des demi-Melnibonéens, ainsi que des esclaves de Melniboné. La création des Melnibonéens et des Myyrrhn a été revue. On découvre une nouvelle compétence Vol. Les joueurs vont avoir la joie de découvrir un nouveau type d'armure : la demi-plate melnibonéenne.

## Une édition nécessaire ?

Au final, je ne crois pas qu'une nouvelle édition était nécessaire. On se retrouve avec un ouvrage conséquent (environ 300 pages) où les modifications sont peu flagrantes. Par contre ce jeu s'avère être un excellent manuel d'initiation pour joueurs et meneurs débutants. Il existe une saga qui permet de visualiser l'univers de jeu et les règles ne posent aucun problème de compréhension ou de maîtrise. Les possesseurs d'éditions antérieures pourront se sentir floués.

*Olivier Collin*

# Les Secrets de Kalimsshar




### Flamme fatale

Tout, vous saurez tout sur Kalimsshar, son fief et son engeance dans ce Livret de Dragon superbement présenté, deux fois plus volumineux que ses prédécesseurs.
On commence par la présentation du Hérault de la Fatalité. Kalimsshar est moins le génie ultime du mal que le Maître du Temps, créant et détruisant des empires ou de futiles projets au gré de ses envies…
Ceci dit, on pénètre dans le royaume de Kali, où la liberté individuelle est le maître mot, jusqu'à la capitale Nadjar, nécropole dont les travées recèlent de sombres dangers et secrets. J'ai bien aimé cette partie, notamment le descriptif des Éeries de l'Ombre. Le topo des lieux est complété par une présentation des Syrass et autres serviteurs, les sociétés secrètes, les principaux dragons de l'Ombre… ainsi que de nouvelles révélations sur les Immortels.

### Marche à l'ombre… ou crève !

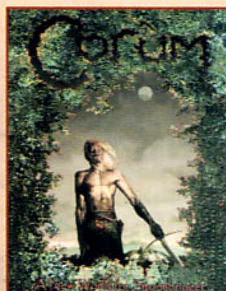
Passons aux règles pour les personnages. Le descriptif des Ordres Noirs – pendant des Castes draconiques – permettront de créer et jouer des fatalistes, avec de nouveaux privilèges souvent originaux. Ces règles, couplées avec le Lien si particulier avec les dragons de l'Ombre, où la corruption engendre une puissance vertigineuse, et avec une Sphère magique aux effets polyvalents (manipulation des ténèbres, corruption, sorts offensifs…) vont certainement séduire des joueurs en mal d'émotions fortes. Le second volet des "Guerres humanistes", passionnant et très bien écrit, clôt le tout. Où les Inspirés partent dans le Royaume de Kalimsshar afin de contrer un ennemi séculaire de leur étoile. Là, ils mêleront leur destin avec celui de personnalités majeures du monde de Kor…
Bref, j'ai beaucoup apprécié *Les Secrets de Kalimsshar*. Voilà une nouvelle optique pour *Prophecy* : jouer des individus ombrageux et torturés, prêts à endosser des rôles ingrats afin de pousser l'humanité et les Dragons sur la voie du progrès. De nouveaux plaisirs ludiques, servis par un esthétisme envoûtant, à mille souffles de la traditionnelle lutte du Bien contre le Mal…




*Raphaël Mournat*

Supplément en français pour Prophecy ● Edité par Halloween Concept ● 159 F ● Dispo.

# Corum




*Corum* est sans doute le cycle du Champion Eternel le plus étrange et le plus complexe. Adapter le Monde des Cinq Plans à l'univers de *Stormbringer* n'était pas chose aisée et, disons-le de suite, l'éditeur australien Darcsyde s'en est sorti à la perfection. La période choisie est celle des trois premiers tomes du cycle, alors qu'Arioch impose au monde un règne sanguinaire. En 165 pages bien denses et magnifiquement illustrées, ce supplément passe au crible tous les éléments de l'univers de Corum, à travers quatre *Encyclopedia* (*Encyclopedia Mechanica*, *Cosmographia*, *Conjuratoria* et *Masteria*). Tous les peuples et toutes les villes importantes du monde sont décrits. Les règles sont bien sûr celles de *Stormbringer*, adaptées. On peut ainsi incarner un PJ de n'importe quelle race de l'univers (Mabden, Nhadragh, Vadagh, etc.). De nouvelles professions (Astrologue, Historien) et compétences viennent enrichir le moteur de jeu. L'ouvrage se poursuit sur la description de la magie, bien différente de celle des Jeunes Royaumes, puisqu'elle est ou bien purement chaotique et obscurantiste (effets, invocations), ou bien une incarnation de la Loi, au travers d'une sorte de "science" mystique. La conclusion est tournée vers le meneur, avec un chapitre de conseils et trois scénarios (à retravailler un peu). Bref, un pari difficile relevé haut la main, et sans fausse note !




*7.7*

Supplément en anglais pour Stormbringer ● Édité par Darcsyde productions ● 200 F ● Dispo.

## The Way of the Ratling

**190 F - Dispo**

**C'est empli d'un certain scepticisme que je me suis attaqué à ce nouveau supplément pour *L5R*. Craignant une dérive à la White Wolf, je ne peux que m'inquiéter de voir publier des sourcebooks pour joueur donnant les clés pour incarner des personnages ordinairement réservés aux meneurs de jeu.**




**Force est cependant de constater la grande qualité de ce supplément. En l'espace de près de 150 pages, vous apprendrez tous ce que vous avez toujours voulu savoir sur les nezumi, ces étranges hommes rats qui survivent au cœur de l'Outremonde sans être affectés par la corruption qui y règne. Au fil des pages, vous aurez le plaisir de découvrir l'histoire, la structure sociale et les légendes de ce peuple. D'un point de vue technique, un énorme travail a été fourni pour donner une magie originale aux shamans de ce peuple ainsi que des techniques propres à ses guerriers et éclaireurs.**
**En bref, un excellent supplément cependant essentiellement destiné aux meneurs de jeu et non pas aux joueurs comme son nom pourrait le laisser croire.**




Un supplément en anglais pour L5R Édité par AEG

***Geof.***

## The Legacy of Zorro

**85 F - Dispo**

**Après *Los Vagos* (pour *7th Sea*), voici *Legacy of Zorro*, qui vous permet de jouer les vengeurs masqués. 32 pages bien illustrées, claires et qui permettent de faire le tour de la question en trois parties. Le background d'abord, simple et complet, le système Fuzion ensuite (et les personnages), rapide à comprendre, et enfin un scénario classique mais fun. De quoi vous amuser pour deux ou trois séances bien remplies. Ensuite, vous pourrez ranger le jeu dans un coin de votre armoire pour passer à autre chose. En effet, *Legacy of Zorro* n'a pas vocation à être joué sur la longueur. C'est un *one-shot* trépidant et c'est déjà bien. Pour passer l'été sans se prendre la tête.**

*Benoît Attinost*






JDR en anglais
Édité par Gold Rush Games



# Deadlands D20

## L'âme de Deadlands ?

### Young Weird West ?

Bonjour racaille ! Tu te souviens de moi ? La fusillade, ta chute de cheval et la corde. J'ai appris que tu étais de retour en ville et que ta présence importunait les bourgeoises locales. Elles n'aiment pas trop les mort-vivants portant un fusil dans une main et la tête de leur régulier dans l'autre. Alors laisse-moi rafraîchir ta cervelle rongée par les vers. Parce qu'avec la version D20 de *Deadlands*, on ne joue plus avec les mêmes règles. D'un côté, tu devrais t'en réjouir, certaines classes deviennent plus ardues à obtenir (devenant des classes de prestiges). Mais d'un autre, la simplification des règles rend les actions plus rapides à gérer (et je pense ici aux trois types de magie). Idéal si tu débutes dans le métier.

### Old Weird West !

Mais tout n'est pas rose, mon gars. Loin de là. D'abord, si la qualité des illustrations est globalement supérieure, tu oublies les pages en couleur et la couverture de Brom (un peu l'âme du jeu). Tu oublies aussi certains archétypes parmi les plus sympathiques, disparus avec la réduction de cette "presque troisième" édition à un seul livre. Tu fermes les yeux sur les erreurs de maquette (pages en double, mots compressés, illustrations plusieurs fois utilisées, etc.) Et puis, D20 oblige, tu peux ranger ton jeu de cartes ! Fini le bluff, la main de poker et tout le fun du système ! Heureusement, il reste les pépites, et encore.

### Conclusion

Bref, si le Weird West reste sans doute l'un des univers parmi les plus originaux, cette version est trop simplifiée pour ne pas t'orienter vers la dernière édition. Et si tu débutes en tant que Marshal, tu verras que rapidement tes lascars de joueurs voudront les (très bons) suppléments concernant leur classe et qu'ils ne sont pas compatibles. Du coup, seul le background sera utilisable. Les suppléments à venir auront les caractéristiques pour les deux systèmes mais comment utiliser les autres? Une table de conversion aurait été utile. Doit-on tout adapter au système D20 ?

*Benoît Attinost*

JDR en anglais ● Édité par Pinnacle Entertainment Group ● 210 F ● Disponible

# Encyclopedia Spiritis volume 2 :

## Les Forces du Mal

### "Satan sur la planète, drôle de temps..."

Alors que le *Guide des Démons* décrit les factions et intrigues liées à chaque Prince-Démon, *l'Encyclopedia Spiritis volume 2* s'adresse avant tout aux meneurs de jeu qui ont besoin d'un maximum de renseignements historiques pour faire jouer de sulfureuses campagnes. Chaque Prince se dévoile ainsi sous son jour véritable. Ceux qui considèrent Baalberith comme un gratte-papier sans caractère ou Scox comme un lunatique en fin de parcours en seront pour leurs frais. À part deux ou trois ratés (confirmation : Caym et Gaziel ne servent à rien), chaque Prince se voit ainsi affublé d'un background en béton armé qui surprendra leurs serviteurs. Sont également inclus une description de l'Enfer, des échelons de progression aux relations orageuses entre les diverses factions infernales.

On comprend vite pourquoi Satan a pris des congés sans solde...

*Raphaël Mournat*

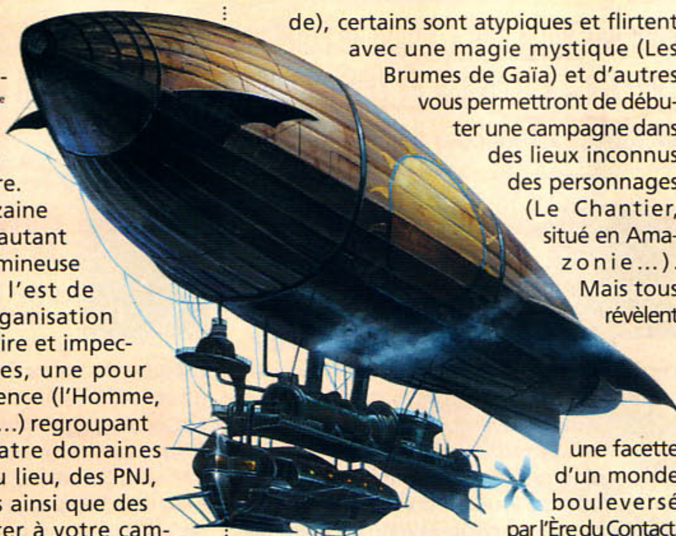


Supplément en français pour INS / M V
Édité par In Studio & Siroz Productions
179 F ● Disponible



# Les Secrets de l'Obscur

## Clair Obscur



Ce nouveau supplément apporte à la 2e édition ce que *Les Carnets de l'Obscur* donnaient à la première. C'est à dire une quinzaine de lieux prêts à jouer, autant de piqûre d'épingle lumineuse dans un Obscur qui l'est de moins en moins. L'organisation du supplément est claire et impeccable : quatre parties, une pour chaque force en présence (l'Homme, Gaïa, Runka et Shankr...) regroupant chacune de un à quatre domaines avec la description du lieu, des PNJ, des idées de scénarios ainsi que des pistes pour les intégrer à votre campagne ou à celles publiées (surtout les *Éclaireurs de Gaïa*). Les domaines décrits sont parfois connus de longue date par les Marcheurs (le Monastère du bout du Monde), certains sont atypiques et flirtent avec une magie mystique (Les Brumes de Gaïa) et d'autres vous permettront de débuter une campagne dans des lieux inconnus des personnages (Le Chantier, situé en Amazonie...). Mais tous révèlent une facette d'un monde bouleversé par l'Ère du Contact. Un supplément facilement exploitable, pour parer à tous les imprévus et donner de la chair à votre campagne.

***Raphaël Mournat***




Supplément en français pour Dark Earth 2
Édité par Multisim ● 180 F ● Disponible

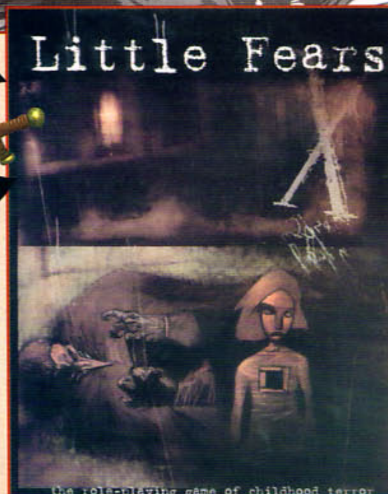
# Little Fears



Vous avez aimé *Lunch Money* ou *Ça* de Stephen King, alors *Little Fears* est fait pour vous. Ce jeu d'horreur sur les peurs de l'enfance vous invite à incarner un enfant. Et comme vous les savez, les enfants sont régulièrement enlevés par des monstres, et aucun adulte ne semble disposé à les écouter. Pourtant les enfants, eux, savent bien que le *Closetland* existe,et qu'il est dirigé par l'immonde Démagogue, son serviteur le Tourmenteur (véritable bourreau des "petits" ) et les Sept Chevaliers (dont Baba Yaga, Chevalier de la Gloutonnerie !). Du haut de vos six ans (ou un peu plus), vous serez donc seul pour affronter les ténèbres. Les PJ, des enfants uniquement, sont créés à partir d'un questionnaire ("qu'est-ce que tu veux faire quand tu seras grand ?", qui sera utile autant au joueur qu'au meneur (pour mieux façonner les cauchemars du bambin). De même, les compétences prennent la forme de phrases ("je suis le pitre de la classe."). Le système de jeu est original et tout simple : à base de D6, il tourne sur des compétences, cinq caractéristiques (*Smarts*, *Muscles*, *Hands* pour la dextérité, *Feet* pour l'agilité, *Spirit*), et trois Vertus (*Soul*, *Fear* et *Innocence*, indexées sur l'âge de l'enfant). Les règles sur la peur sont elles aussi souples et bien vues, comme le système de magie, basé sur les "croyances" des enfants ("mon ours Teddy me protège la nuit..."). Ajoutez un topo sur les figures d'autorité (parents, flics, instituteurs), les animaux, les objets magiques et les horreurs du *Closetland* (le monstre sous le lit, Oliver le clown maléfique, Helter & Skelter...) et un scénario d'intro. Et tout ça en oubliant de vous dire que graphiquement le jeu est magnifique ! Bref, *Little Fears* est tout simplement un must, un jeu excellent, qui exploite à la perfection son sujet de départ. La toute jeune société d'édition Key : 20 (**www.key20.com**) frappe un grand coup (surtout pour un coup d'essai !) et *Little Fears* est le meilleur JDR que j'ai vu depuis le début de cette année 2001 ! Voilà qui est dit, c'est très personnel, mais vous êtes prévenus. Bon allez, je retourne à mes *Calvin & Hobes*, c'est moins flippant.

***7.7***




JDR en anglais ● Édité par Key : 20
160 F ● Disponible

# Call of Cthulhu : Édition Anniversaire






JDR en anglais ● Édité par Chaosium
640 F ● Disponible

**Pour ses vingt ans, L'Appel de Cthulhu s'offre une petite édition spéciale, reliée cuir. C'est l'occasion de revenir sur ce Grand Ancien qui fait encore trembler de nombreux joueurs dans le monde entier.**

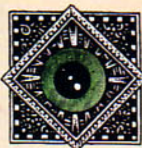
## Quoi de neuf sous les écailles ?

Techniquement, cette nouvelle édition n'est là que pour marquer le coup. Des corrections ont été apportées un peu partout (notamment sur les mots allemands), la petite BD a été retirée et, surtout, la maquette a été refaite complètement. Les historiques ont aussi été mis à jour (jusqu'à 2000). On perd un peu en lisibilité mais on gagne sans doute en beauté. On prendra comme un trait d'humour le fait d'avoir conservé *The Haunting* et certaines illustrations des premières éditions. Pour information, cette édition n'est imprimée qu'à 3000 exemplaires (dont un certain nombre déjà vendus à l'avance) et que certaines copies sont signées des Grands Anciens eux-mêmes (la première par Cthulhu). Collectionneurs, vous êtes prévenus.



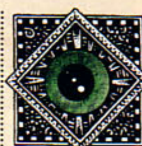
## Il revient et il n'est pas content

Second jeu le plus pratiqué après *D&D*, *L'Appel de Cthulhu* reprend et exploite l'univers de H.P. Lovecraft (1890-1937) un des auteurs de fantastique parmi les plus connus. Fini les aventuriers, vous incarnez des Investigateurs, fini les donjons, vous allez explorer les bas-fonds des villes américaines durant la Prohibition, les temples perdus dans la jungle tropicale ou les coins les plus reculés de l'Arctique. Terminé aussi le courage et l'habitude des choses magiques. Votre Investigateur est un personnage rationnel, un savant, un bibliothécaire, un simple policier ou un dilettante. À la vue d'actes terribles ou d'horreurs surnaturelles, sa raison basculera et vous pourrez le perdre tout aussi sûrement que s'il était mort.



## La mécanique de la bête

Le système D20 est actuellement à l'honneur. Cela n'a pas toujours été le cas, et quinze ans auparavant, le système Basic (autrement appelé système Chaosium) à base de pourcentages faisait référence (tout le monde connaît le pourcentage). Simple, précis, rapide, le D100 fut adapté et repris dans de nombreux autres jeux et aida à faire de *L'Appel de Cthulhu* un classique utilisé pour l'initiation aussi bien que pour de longues campagnes. Des centaines de suppléments, plusieurs éditions pour améliorer le produit (voir encadré) et les initiatives locales pour adapter le jeu à chaque pays : cette gamme est l'une des plus complètes dans le domaine. C'est aussi l'un des jeux qui compte le plus de joueuses (peut-être plus cérébrales et attirées par le frisson). Le principe ? Vous avez un pourcentage de chance de réussir une action. Lancez un dé à dix faces pour les dizaines et un dé pour les unités. Si votre résultat est strictement supérieur à votre pourcentage, l'action a échoué. Rien d'autre, et pourtant ça fonctionne.



## Des possibilités infinies

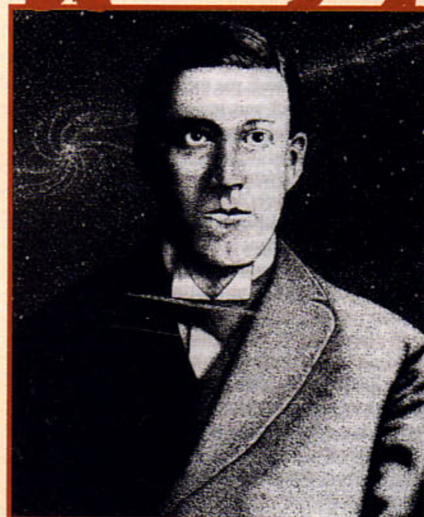
C'est avoir une vision très réductrice de ce jeu que de n'y voir que des jets de Bibliothèque, de SAN et de vieux grimoires. On peut jouer le Mythe à n'importe quelle époque et dans n'importe quel contexte. D'ailleurs, le jeu de base propose trois périodes (1890, 1920, 2001). Mieux, il existe tellement de scénarios différents qu'avant de lasser vos joueurs, vous devrez en épuiser beaucoup. Et puis, pour ceux qui ne jurent que par le D20, sachez que Chaosium projette de lancer en parallèle deux gammes, l'une avec leur système, l'autre utilisant la Licence Libre. Une bonne raison pour lâcher sa hache à deux mains et prendre sa loupe grossissante.

Si vous êtes adepte de *L'Appel de Cthulhu*, faites vous plaisir avec ce collector. Si vous jouez de temps à autre seulement, passez votre chemin. Si vous débutez et que l'horreur contemporaine vous attire, vous devriez déjà avoir passé votre commande.

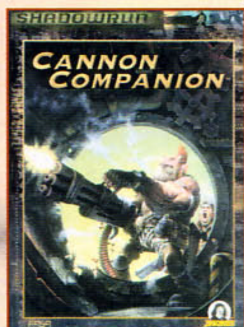
*Benoît Attinost*







# Cannon Companion




Ce complément de règles rassemble tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les armes, les puces et les situations de combat. On peut créer l'arme que l'on désire grâce à un système simple d'options à rajouter sur une monture de base choisie. Toutes les armes sont décrites en détails, ainsi que toutes les munitions et options imaginables que l'on peut monter dessus, de la sarbacane à dard empoisonné (!) au lance-missiles polyvalent Ballista (!!!). Il y a aussi la description de l'équipement nécessaire à des runs sous-marins. Si vous pensiez qu'il n'y avait qu'un seul modèle de puce, détrompez-vous ! Options de programmations Simsens, puces en grappes surmultipliées... Tout est décrit... ainsi que les effets associés. Ce sont les gros bills de nos campagnes qui vont être contents. Leur rêve va se réaliser : ils vont avoir la possibilité de remplir des fiches détaillées pour leurs armes sur toute une page. Ce supplément fournit des règles alternatives intéressantes et remplit correctement ses fonctions.



*Philippe Lecomte*




Supplément en français pour Shadowrun ● Édité par Jeux Descartes ● 155 F ● Dispo.



# The Dark Side sourcebook

## Shhhh... Hhhh... Shhhhh...

Cette somme sur le Côté Obscur de la Force, son histoire et ses serviteurs, plaira d'abord à ceux qui veulent jouer (ou qui jouent déjà) les méchants, les vrais, les Jedi corrompus. Un peu comme pour le Sabbat à *Vampire*, il apparaît clairement qu'on peut s'éclater un bon coup de deux manières différentes. Soit en incarnant des types aussi violents que le flic moyen de série TV américaine, soit en s'amusant à interpréter la lente chute morale d'un personnage, sa conversion au mal et, puisque nous sommes à *Star Wars*, sa rédemption finale (avant de mourir parce qu'on lui a ôté son casque). *The Dark Side* plaira aussi aux meneurs de jeu qui veulent confronter leurs joueurs aux grandes figures de la catégorie, dans le cadre d'une campagne historique. Après tout, l'histoire de la Galaxie est liée à celle des conflits entre Jedi et serviteurs du Côté Obscur, Sith en tête. Les collectionneurs et autres fans peuvent l'acquérir pour le plaisir de feuilleter les 160 pages sous couverture dure d'un beau supplément *Star Wars* – les illustrations, pour une fois, ne sont pas niaises. Quant aux autres, ils préféreront peut-être se demander s'ils en ont vraiment besoin.

Question règles, l'amateur est servi puisque pas moins de huit classes de prestige maléfiques sont proposées. Les caractéristiques de toute la haute société du mal galactique à travers les âges, de leurs compétences, de leurs dons, de leurs armes et de leurs monstres de laboratoire sont directement utilisables dans un scénario. Et le livre fourmille de pistes à explorer, de synopsis simples mais efficaces, de conseils permettant d'imaginer rapidement un début de campagne avec ou contre le Côté Obscur. *The Dark Side* suffira à un meneur de jeu imaginatif, en particulier pour faire jouer l'épopée sith.

*Cyril Pasteau*

Extension en anglais pour Star Wars
Édité par WotC ● 240F ● Disponible



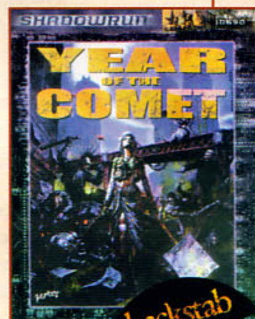




## Year of the Comet

170 F - Dispo

L'extension que tout le monde attendait pour *Shadowrun* est arrivée. Et ça valait vraiment le coup d'attendre ! Au menu, le retour de la comète de Halley, le cinquantième anniversaire de l'Éveil, une course frénétique entre les corps pour la maîtrise de l'espace, une nouvelle période de gobelinisation et, *last but not least*, l'apparition d'un nouveau dragon !!! Le monde de *Shadowrun* tel que nous le connaissons est bouleversé : la présence de la comète ainsi que la mutation d'une partie de la population ont semé des graines d'hystérie collective au niveau mondial. On assiste à l'apparition de mutants ; certains sont dotés de branchies ou de fourrure, d'autres meurent après leur transformation à cause de la modification de leurs gènes. Les clubs racistes se frottent les mains et se tiennent ponctuellement des manifestations violentes de prométahumains, qui ne veulent pas qu'un événement tel que la "nuit de la rage" se produise à nouveau. Cette extension est incroyablement riche. Il y a plusieurs idées de scénarios par page, qui impliquent vos joueurs dans l'évolution du monde. Incontournable !!







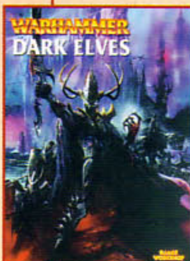
*Philippe Lecomte*

Supplément en anglais pour Shadowrun
Édité par Fan Pro

120 F - Dispo

## Dark Elves

Ce superbe livret de 80 pages présente l'armée des Elfes Noirs qui, désormais, vont pouvoir fondre sur les malheureuses troupes de l'Empire, des Orques ou des Elfes. Suivant un schéma typique dans les livrets de la sixième édition du jeu, le supplément s'attache dans un premier temps à décrire les unités, variées qui composent le terrible Ost Noir, l'armée dégénérée des sombres Elfes. Suivent ensuite les caractéristiques techniques de ces unités avec une partie sur les objets magiques et l'Art Sombre qui donnent un aspect vraiment unique à cette armée. Des personnages réellement intéressants sont présents dans cette édition, dont la puissance peut donner la victoire à votre armée (comme le roi Malékith sur son Dragon noir ou la sorcière Morathi). Différentes histoires donnent le ton de cette armée et surtout de ce peuple de guerriers sanguinaires, malsains et adeptes de la guerre. Des conseils de peinture agrémentent le milieu du livre, donnant de nombreuses idées pour composer son propre style de peinture. Ce supplément est très réussi et donne envie de créer son Ost de guerriers assoiffés de sang.





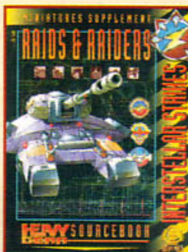




*Gaëtan*

Supplément en anglais pour Warhammer Battle ● Édité par Games Workshop

# Raids & Raiders







Ce nouveau supplément s'adresse à la fois aux amateurs du jeu tactique et à ceux du JDR. Le livre donne une nouvelle dimension aux guerres qui secouent le système de Caprice, théâtre du conflit entre les forces de Terra Nova et de la Terre. Ici, on s'attache aux combats de guérilla qui se déroulent derrière les lignes des différentes forces armées. Le lecteur peut trouver des informations sur les différents acteurs qui prennent part à cette guerre grâce à des archétypes de pilotes, d'officiers ou encore d'espions. De nouvelles règles tactiques sur les mouvements et les formations, ainsi qu'un important chapitre sur la guerre de raids sont prévus pour gérer des scénarios dynamiques et variés. Les différentes unités mises en jeu par *Raids & Raiders* sont décrites dans un chapitre. Ce dernier décrit l'organisation de ces unités, leur histoire et les principaux personnages qui sont à leur tête. Une série de scénarios prêts à jouer ainsi qu'un constructeur de scénarios se trouvent à la fin du livret. Celui-ci contient également un encart important expliquant les techniques de peinture propres aux unités camouflées utilisées par ce supplément. Un bon supplément qui "dépayse" un peu les joueurs chevronnés.



*Gaëtan*

Supplément en anglais pour Heavy Gear ● Édité par Dream Pod 9 ● 150 F ● Disponible

# Sack Armies







Comme pour un jeu de cartes à collectionner, chaque joueur se constitue un sac de jetons représentant son armée. Celle-ci est constituée d'unités, de manœuvres de bataille, de sorts et de terrains. Les jetons sont hexagonaux et très jolis, mais leur utilisation n'est pas très pratique. On est constamment obligé de déplacer ces jetons en les retournant parfois, et à six joueurs, il est difficile de savoir quoi est à qui... Le but de ce jeu est de conquérir les terrains des autres, ou d'être le dernier à ne pas avoir abandonné dans une partie multijoueurs. Vous tirez au hasard les jetons dans votre sac. Dans un tour de jeu, vous pouvez soit tirer trois jetons, soit déployer trois jetons, soit déplacer deux jetons, soit attaquer, soit activer un pouvoir spécial. Les tours de jeu sont très rapides, l'aspect tactique est primordial, mais le hasard a par contre une trop grande part dans la résolution des combats. On peut commencer à jouer avec un starter et un booster. Très correct et vite prenant !

*François Alix*

Wargame à collectionner en anglais ● Édité par Tyranny Games
Starter à 110 F, Booster à 40 F ● Disponible

# Witch Trial




Les joueurs incarnent des juges et des avocats chargés de condamner ou au contraire de sauver tout ce que la société américaine du début du siècle classe comme indésirable (femme aux mœurs légères, personnages vivant en marge, etc.) et qui cherchent aussi à accroître leur prestige ou plus exactement leur porte-monnaie. Le jeu comprend, outre un plateau représentant la cour, cinq types de cartes (Motion, Charges, Suspects...). Par contre charge aux joueurs de fournir les dés, l'argent et quelques jetons (récupérés par exemple de votre Monopoly) nécessaires au bon déroulement de la partie. À tour de rôle, les joueurs vont pouvoir acheter des cartes, constituer des dossiers, défendre des suspects... Durant le procès, deux des joueurs vont s'affronter afin de prouver la culpabilité ou l'innocence d'un suspect en jouant des cartes. La partie gagnante empochant l'argent du procès. Toute la stratégie du jeu repose sur la capacité à monter des dossiers qui ne pourront être démolis par la partie adverse et à être capable de négocier avec la partie adverse une solution à l'amiable qui permet de se partager l'argent du procès. *Witch Trial* est un jeu intéressant, qui nécessite des joueurs aimant incarner des rôles et peu regardant sur l'aspect esthétique du jeu (le plateau est un simple carton, pas de matériel). À noter que les illustrations des cartes sont tirées de l'œuvre de Charles Dana Gibson (1867-1944), le père des Gibson Girl (une vision idéalisée de la femme américaine).



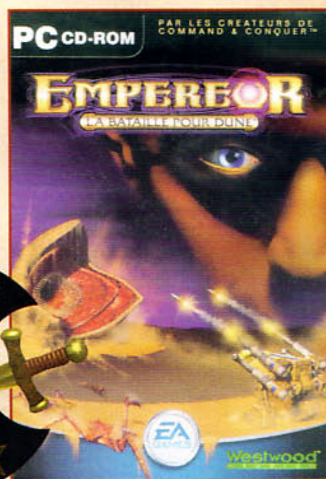

*Olivier Collin*

Jeu de plateau en anglais pour 3 à 7 joueurs
Édité par Cheapass Games ● 50 F ● Dispo.

# Empereur : La Bataille pour Dune



La sauce pour faire les jeux de Stratégie Temps Réel (STR) n'a pas changé depuis des années. Westwood Studios, avec toute leur expérience, nous propose le jeu Empereur basé sur le cycle de Dune.







Jeu vidéo de Stratégie en Temps Réel ●Édité par EA Games ● 299 FF ● Dispo.

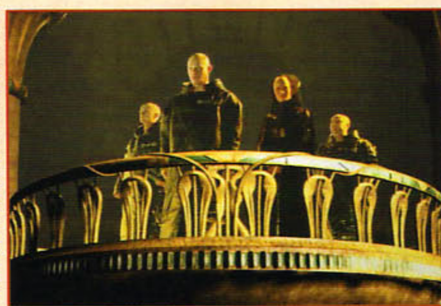
## Faire du neuf avec du vieux...

Allez, je vous résume la situation. Une planète, Arakis, est le centre virtuel de l'univers. L'épice qui recouvre sa surface permet de prolonger la vie, de développer les capacités psychiques et de défier les lois du voyage interstellaire. Les maisons, véritables empires commerciaux, s'affrontent pour monter sur le trône de la planète. Il est clair que celle qui prendra le pouvoir deviendra la première puissance de l'univers. Vous pourrez choisir d'incarner un général d'une des trois maisons principales ; Atréïdes, Harkonnen ou Ordos, qui possède chacune leur propre spécificité.

Le changement majeur par rapport aux *Command & Conquer – like* est la visualisation entièrement en 3D. Au niveau du jeu, cela demande un petit temps d'adaptation au mouvement de la caméra. L'avantage réside dans la possibilité de zoomer sur les troupes ou au contraire d'étendre le champ de vision à une grande partie du champ de bataille. La modélisation des troupes et des événements spéciaux est très bien réussie. J'aime voir les troupes adverses se faire gober par un ver géant alors qu'elles traversent une zone de sable, ou se faire emporter par une tornade ravageant un aplomb rocheux.

## Arakis rit

Le *gameplay* n'a pas changé d'un poil. Ceux qui sont à l'aise avec des troupes reparties sur toute la carte arriveront sans aucun doute à mettre en place une stratégie qui tue. Les autres essaieront de se souvenir où sont placées leurs unités et regrouperont leur armée en un seul bloc afin de ne pas les disperser. Comme d'habitude, on verra les fous du raccourci clavier s'en donner à cœur joie. Ils pourront gagner quelques précieuses secondes pendant la phase de construction de la base, afin d'envoyer leurs troupes écraser l'ennemi le plus rapidement possible. Le novice, lui, verra sa base principale et son usine, qu'il a mis quinze minutes à construire avec patience, détruites en quelques secondes par les roquettes des tanks lourds du joueur aguerri.



Le concept du jeu STR a été poussé assez loin. Les terrains sont variés puisque l'action ne se déroule pas uniquement sur Dune ; les planètes des maisons commerciales seront mises à contribution. Les unités sont nombreuses et c'est en partie grâce à la présence de clans subalternes : Fremens, Sardaukars...



À chaque début de partie, on peut choisir la zone que l'on désire envahir. Une mission est proposée en fonction du terrain désigné. Autant que je me souvienne, ce système était déjà utilisé dans l'excellent *Nord et Sud* sur Atari ST. On peut, sans hésiter, dire que c'est une bonne idée de le reprendre pour Dune. En fait, cela représente le meilleur exemple des choix qu'ont fait les concepteurs du jeu pour développer leurs idées. On prend tout ce qui est bon dans tous les genres de jeux similaires des dix dernières années, on le met dans un shaker dans lequel on ajoute une petite pointe de 3D. On secoue et voilà le tout nouveau jeu sur *Dune*.

## On retiendra...

Ça fait quand même un bon nombre de missions (plus de cent)... Chacune des maisons auxquelles vous avez juré allégeance vous confira des objectifs différents. Les troupes qui restent en vie après un combat gagnent de l'expérience au fur et à mesure de la campagne. Plus elles sont aguerries, plus elles sont meurtrières, rapides, précises...

Le jeu propose bien entendu une partie multijoueurs. Vous pourrez vous castagner jusqu'à huit en même temps sur une des cartes du jeu. Coopération, traîtrises, alliances temporaires sont de mises ici. Enfin, de nombreuses séquences vidéos racontent l'histoire du jeu entre chaque partie. D'une qualité qui varie du franchement moyen au carrément superbe, elles contribuent à installer l'ambiance du jeu.

*Empereur* est donc l'aboutissement de tous les jeux du genre STR. Il propose la même chose en mieux, avec plus d'options. Les fans des premiers jeux basés sur *Dune* (comme moi) attendaient une petite révolution du genre avec ce nouvel épisode. Ce ne sera pas encore pour ce coup-là. Ce jeu reste excellent pour tous les joueurs lassés par *Starcraft* & Co, ou qui veulent changer un peu d'univers.

*Philippe Lecomte*

# Diablo II : Lord of Destruction

Les fans de Diablo II vont être heureux ! Blizzard sort une extension au jeu de base qui va leur permettre de taper sur du monstre tout nouveau tout beau, dans de nouveaux décors.






Extension pour le jeu vidéo sur PC Diablo II
Édité par Blizzard Entertainment
190 F ● Disponible

## Attention !

**Ne vous faites pas piéger : la version de l'extension doit correspondre à celle de la version de base. Si vous avez acheté le jeu de base en version anglaise, vous ne pourrez pas installer l'extension en français.**



## Clic ! Tape ! Clic ! Tape !

La lutte contre le Mal et contre les démons des profondeurs infernales n'en est pas encore arrivée à son stade final. Dans ce nouvel acte, il vous faudra aller bouter Baal hors de son trou (pardon ! !) . Le frère de Diablo a survécu et menace les Hautes Terres Barbares avec ses légions de damnés.

Au point de vue technique, l'installation de l'extension réduira la taille de votre disque dur de 800 Mo. La résolution du jeu monte d'un cran pour passer en 800x600. Votre processeur sera alors plus sollicité que dans le premier épisode. On ne peut donc conseiller ce jeu aux petites configurations.

Bien que la partie ne se déroule que sur un seul acte, les décors sont variés. Grottes et extérieurs se succèdent sans se ressembler : marécages, cavernes glaciales, volcans... La grande nouveauté de l'extension réside dans la possibilité d'incarner deux nouveaux personnages, le Druide et l'Assassin.

## Nos amis les bêtes

"Oh le gentil druide !" diront certains. Et bah non, le druide n'est pas gentil. C'est le maître des éléments et des animaux et il n'utilise pas ses pouvoirs dans le seul but de la contemplation de la nature. C'est à coups de pluies de feu et d'ouragans qu'il se débarrasse de ses ennemis. Son recueil de sorts est conséquent et étonne par son côté redoutable. De plus, il peut se transformer en bête sauvage comme le loup ou l'ours, afin de mieux écraser ses adversaires. Sous ces formes, il obtient de nouvelles capacités (coup de griffe, frappe surpuissante) . Et, si jamais il se sent un peu seul, il peut lancer des hordes d'animaux furieux sur ses ennemis.

## La voie du tigre

L'assassin est une jeune femme maîtrisant les arts martiaux à la perfection. Sa panoplie de coups est impressionnante et leurs noms feront sourire les vieux routards qui ont connu les livres dont vous êtes le héros : la queue du tigre, les dents du dragon, la morsure du cobra... La place de l'assassin est au corps à corps, au milieu de dizaines d'adversaires, évitant les coups tout en distribuant les baffes.

## Que demander de plus ?

Je ne sais pas par où commencer tellement le nombre de petits changements agréables est élevé. La plupart des bugs ont été corrigés. La diversité des objets magiques est devenue phénoménale : plus de six cents références ont été ajoutées. Sachant qu'on peut les combiner entre elles ainsi qu'avec les anciennes, c'est tout simplement monstrueux. De plus, les runes font leur apparition. Ces petites pierres vous permettent de changer les effets de l'arme selon leur placement. Les gemmes quant à elles peuvent maintenant être placées dans les objets magiques. Certaines capacités deviennent conditionnelles (mon anneau ne me régénère que si j'ai moins de la moitié de mes points de vie). Au niveau du *gameplay*, vous pouvez maintenant changer d'arme d'un simple clic de souris. Le coffre qui permettait de stocker les objets rares amassés au fur et à mesure des quêtes a doublé de volume. Cette modification évite de faire des choix draconiens entre les objets auxquels on tient. Enfin, on peut noter la réapparition des objets à usage limité, comme dans la première édition du jeu.

## Court... mais bon... mais court...

Cette extension joue parfaitement son rôle. Elle corrige les défauts détectés dans le jeu de base, rajoute des options intéressantes et relance l'intérêt du jeu. La seule chose qu'on peut lui reprocher c'est de ne pas être assez longue ; un acte, c'est trop court. Par contre, elle devrait satisfaire complètement les fans du premier épisode, qui n'attendaient que ça pour relancer leur personnage dans une nouvelle quête.

*Philippe Lecomte*



# À l'improviste... Le leg d'Okawa !

**-"Bonjour, je suis journaliste, enfin en quelque sorte. Un Grandeur Nature se tient actuellement à Foucheval et je voulais savoir comment m'y rendre.**
**- Bonjour, je ne sais pas ce qu'est un glandeur à Tulle mais sinon..." Sur ce, le pompiste commence à me faire de curieux signes de rappeur. Afin de lier amitié, je m'empresse d'acheter un Ice Tea mais en fait il m'indiquait juste le chemin. Je n'ai rien compris, il va falloir encore improviser.**

Suite à des contraintes de dernière minute, telles qu'un magazine d'actualité peut en avoir, la rubrique À l'improviste a été réduite ce mois-ci. Vous allez néanmoins avoir un aperçu d'un GN médiéval-japonais librement inspiré du JDR *L5A, Le leg d'Okawa*. La partie s'est déroulée du 10 au 12 août dernier près Carmaux (Tarn), et réunissait près d'une centaine de participants. Elle était organisée par deux associations - Les Enfants de R'lyeh et Incarna - et constituait le troisième volet d'une longue campagne qui, à en juger par le succès du *Leg d'Okawa*, devrait se poursuivre l'année prochaine. Avis aux amateurs !

## Téléportation

J'arrive au site, perdu dans la campagne tarnaise, le dimanche matin. Ceintes d'une quinzaine d'hectares de terrain boisé et accidenté, les deux bâtisses ont été louées par les organisateurs aux Éclaireurs de France. Alors que je traverse les tentes, décorées d'idéogrammes japonais indiquant l'appartenance aux clans, j'aperçois des joueurs qui complotent à l'ombre des chênes ou se déplacent en catimini.
De tout jeunes joueurs, par contre, ont l'air harassés. La nuit a été longue, m'expliquent-ils. Les valeureux bushis, fidèles au seigneur Matsu Ida, ont dû repousser les attaques d'Oni qui se sont affiliés à un Nouvel Empereur, réincarnation d'un ancien maître de ce Japon fantasmé, qui veut récupérer son titre et ses terres.
Je me dirige vers ceux que je suppose être les organisateurs. Ceux-ci, catastrophés par mon look de jeune français moyen début de siècle, s'empressent de me prêter une tenue historiquement convenable avant de passer aux présentations d'ordre général...

## Vox Incarna

Julien et Euan (prononcer "Yoan"), deux des organisateurs et adhérents de l'association Incarna ont répondu malgré leur nuit blanche à mes questions :

**Backstab : ce GN est co-produit par deux associations, Incarnat et Les Enfants de R'lyeh. Comment s'est déroulée votre travail en commun ?**

**Euan :** Les Enfants de R'lyeh nous ont contacté afin qu'on les aide à réaliser le troisième volet de leur campagne. Nous avons fait le scénario, qui a été validé par les Enfants, mais aussi la scénarisation, les armes, les armures, la mise en scène des meurtres... Sinon, les joueurs sont venus avec leurs propres armes et costumes - sauf les Daïmyo. Nous avions quand même aussi prévu des kamis de remplacement et c'est Julien qui a réalisé les maquillages.

**BS : l'Orient traditionnel possède un schéma de pensée très différent du nôtre. Les joueurs ont-ils pu se glisser facilement dans leur rôle ?**

**Euan :** la plupart des adhérents d'Incarna sont passionnés par cette culture et lors de la confection du scénario nous avons été très exigeant sur ce point, tenant compte du fait que les joueurs devaient rapidement intégrer, par exemple, les principes d'Étiquette ou de caste sociale. La vie d'un heimin (NDR : caste correspondante aux couches populaires), par exemple n'a pas grand prix aux yeux d'un samouraï. Le plus dur, effectivement a été au début, pour la journée de vendredi, le respect des règles de l'Étiquette.

**Julien :** nous avons voulu faire rentrer les joueurs dans un "trip total" et nous avions pour cela préparer des happenings où des PNJ perdaient leur honneur, devaient se faire seppuku.







Le masque de l'Oni est peint avec un mélange à base d'azote, sur un masque en latex...



### "Un week-end pas franchement reposant"

L'intrigue était particulièrement riche pour un GN, et le week-end a vu se dérouler une véritable guerre de succession avec moult retournements de situation. La Cour d'été se réunit alors que le shogun Okawa vient de mourir dans de curieuses circonstances. Matsu Ida, le fils du shogun défunt, reprend les affaires en main, mais, manque de bol de riz (Cyril's spirit, sorry), il se fait assassiner lors de la première soirée. S'ensuivent alors des pourparlers entre les clans, des attaques d'un démon et d'Onis ainsi qu'une enquête basée sur la résolution d'énigmes... Le point d'orgue du week-end sera le retour d'un ancien empereur réincarné, venu réclamer son titre, qui a tout manigancé grâce à des traîtres. La majeure partie des joueurs, voyant que des esprits de soldats décédés sont de son côté, le rejoignent et a alors lieu la bataille finale.

## CALENDRIER JDR

**Du 14 au 16 septembre - Thionville (57)**
"Quatrième frontière" est un week-end portes ouvertes "non-stop" où se dérouleront des parties de JDR, une soirée cinéma fantastique le vendredi, et où seront invités de nombreux acteurs de l'univers SF et JDR français (Philippe Caza, Roland C. Wagner, Juda Prod...). Demandez le programme ! PAF : libre. ✉ : L'ALODEJES, Samuel Zonato, 7B Grand'Ruelle, 57290 Fameck. - ☎ : 03 82 86 26 30 - @ : saz@libertysurf.fr - 🌐 : http://www.multima nia.com/tnt

**Le dimanche16 septembre 2001 - Agde (34)**
Le Hérault Tournament est un tournoi de Magic l'Assemblée de type étendu, organisé en partenariat avec Wizards of the Coast. ✉ : Alea Jacta Est, Maison des Jeunes et de la Culture, Espace A.Malraux, rue Mirabeau, BP 39, 34301 Agde cedex. ☎ : 04 67 31 59 91

**Les 22 et 23 septembre - Gerzat (63)**
L'association Stonehenge organise un grand forum de JDR et figurines (WH40K, WFB, Confrontation...) qui aura lieu à quelques kilomètres de Clermont-Ferrand. ✉ : Stonehenge, 1 rue de Tauillat, 63360 Gerzat. ☎ : 06 74 52 76 89 (Edouard) ou 04 73 27 17 51 (Rémi). @: rabouteauedouard @aol.com ou benoit.dumeaux@wanadoo.fr

**Le samedi 13 octobre - Sarraguemines (57)**
L'association des "Gardiens du Rêve" organise sa 4e convention. Au menu, un large panel de parties libres de JDR ainsi que des jeux de figurines. ✉ : Association "Les Gardiens du Rêve", Foyer culturel, 3 rue Roth, 57200 Sarraguemines.

**Le dimanche 28 octobre - Montmorency (95)**
Une journée spéciale JDR, avec en JDR principal Warhammer qui fera l'objet d'un scénario commun à plusieurs tables. PAF : non-communiqué. ☎ : 06 75 37 51 97 (Éryk). @ : sollertia@infonie.fr - 🌐 : http://www.sollertia.fr.st

**Les 27 et 28 octobre - Cavaillon (84)**
L'ALC vous propose durant ces deux journées des tournois de JDR : Bloodlust, D&D, Guildes, INS/MV, L5A, Shadowrun, Vampire, Warhammer... ✉ : ALC, 84300 Cavaillon. @ : lesagejc@chello.fr ou i.negrel@caramail.com

LE MONDE DU JEU
HISTORIQUE – SIMULATION – FANTASTIQUE

## Du 28 au 30 septembre à Paris

**Il s'agit tout simplement du salon incontournable de l'année, où vous pourrez à la fois rencontrer les acteurs du milieu du JDR, mais aussi et surtout tester de nouveaux jeux. Il se déroulera, comme l'année dernière, à l'espace Auteuil dans le XVIe arrondissement. Un tournoi d'une dizaine d'équipes de quatre joueurs autour du JDR *Prophecy* constituera un des temps forts du week-end. PAF : 60 F.**

**Pour tous renseignements :**
✉ : Mond'expo, 14 rue Lesault, 93500 Pantin (Métro: Michel-Ange-Auteuil).
☎ : 01.49.91.75.12 - Fax : 01.49.91.75.32
🌐 : http://www.mondexpo.com/mondedujeu
**Pour s'inscrire au tournoi Prophecy :**
@ : etoiles-prophecy@fr.fm
🌐 : http://www.etoiles-prophecy.fr.fm

## CALENDRIER GN

**Les 20 et 21 octobre - Laon (02)**
Le Livre de Geoffre est le 5e épisode de la Campagne des Éclats, GN med-fan essentiellement orienté vers la diplomatie et les intrigues. PAF : 330 F. ✉ : Alain Simonovici, 13, avenue Minerve, 91170 Viry Chatillon. ☎ : 01 69 05 87 45 (en journée).
@ : azgan@egroups.com

**Du 26 au 28 octobre - Carmaux (81)**
La Forêt des Ombres est un GN de cape et d'épée qui se déroule dans un univers inspiré par le JDR Les secrets de la Septième Mer. PAF : 200 F maxi. ✉ : Sébastien Escaffit, 4, rue Blériot, 81200 Aussillon. ☎ : 05 63 61 33 67 (Sébastien)
@ : sirbub@aol.com

**Du 1er au 3 novembre - Saint-Florentin (89)**
Ce GN d'inspiration lovecraftienne se déroulera dans une splendide maison bourgeoise. Vous pouvez télécharger la fiche d'inscription à l'adresse web ci-dessous.
PAF : 400 F maxi. ✉ : Eric Belfodil, 74 bs Henri Barbusse, 93100 Montreuil. ☎ : 06 86 17 72 38 (Eric) ou 06 60 82 76 91 (Olivier)
@ : masters@cthulhu-2001.com - 🌐 : http://agam.online.fr

**Du 16 au 18 novembre - St-Hubert (Belgique)**
Hurlemont est un GN med-fan essentiellement basé sur une intrigue politique. PAF : 2800 FB. ✉ : Bilbo Bartholemy, 315, chée de Bruxelles, 1190 Bruxelles. ☎ : +32 2 5053830 (bureau) ou +32 486 16 66 95. @ : rb@satis-factory.be

**Le samedi 8 décembre - Marne la Vallée (77)**
Dinathora est un huis clos qui se déroule trois ans après le Retour du Jedi. Il se déroule dans une bâtisse futuriste et propose une intrigue essentiellement politique et stratégique.
PAF : 220 F maxi.
✉ : Stéphane Gimenez, 87, rue Boileau, 75016 Paris.
☎ : 01 46 47 71 58 (rép) ou 06 63 47 25 86.
@ : ando@free.fr


Notre Mike "Ha mais t'es rasé ?"

**BS : un mot sur les règles...**
**Euan :** nous avons mis au point un système d'honneur et de foi, afin de simuler les règles de l'Étiquette. Sinon, il s'agit des règles classiques de GN, avec tous les interdits que cela comporte : interdiction de frapper à la tête, de mettre en danger, etc.

**BS : où avez-vous rencontré le plus de difficultés ?**
**Euan :** il s'agit de notre premier GN, et nous avons vraiment sué pour le boucler, avec parfois des journées de préparation de 14 h ! Sinon, c'est l'écriture du scénario qui nous a pris le plus de temps... Nous avons dû reprendre le fils conducteur du précédent épisode - *Le leg* est le troisième volet d'une campagne - en situant son action dix années précédentes. On a dû en garder l'esprit en rajoutant une note perso... Après, il est passé au comité de relecture des Enfants de R'lyeh, avec qui nous avons dû faire des accords et des pourparlers. Un jeu dans le jeu, en quelque sorte...

**Backstab : Incarna, un nom étrange pour une association...**
**Euan :** il s'agit d'une jeune association qui fait non seulement du JDR mais qui a pour ambition de "donner une autre vision des choses", un peu décalée, sur la limite entre le réel et l'irréel. Nous avons plusieurs projets, dont de créer avec d'autres associations une scène itinérante à travers toute la Fr..." Mais pourquoi ces cris ?

## Haïkou deux pieds

Le nouvel empereur Simu Ier vient d'arriver, accompagné d'une phalange d'esprits incarnés et de traîtres à l'empereur officiel. Celui-ci lui fait face, avec des troupes clairsemées à ses côtés. Mais l'a rejoint la nouvelle incarnation du Bouddha, satisfait de voir que ses fidèles peuvent à nouveau exercer son culte dans l'Empire. Après une insulte apportée à l'honneur de l'empereur, les combattants se lancent dans la bataille. Celle-ci durera un moment, mais les shugenja du nouvel empereur ainsi que ses troupes plus nombreuses feront la différence et dans la fureur des combats la tête de l'exécutif se fera décapiter... Un nouveau chaos attend l'Empire, certainement propice à un quatrième volet.

## Ébloui par le soleil levant

Alors que le repas de midi se prépare, un débriefing, nécessaire après tout GN, rassemble enfin tous les participants fatigués mais le sourire aux lèvres. Les questions fusent autour du dessous des cartes. La résolution des énigmes, élaborées à partir d'une symbolique complexe, était visiblement au-delà des forces de PJ essentiellement préoccupés par leur survie. Par contre, en règle générale, les intrigues ont été suivies et comprises par la majorité des participants... Le GN étant particulièrement complet, chacun a pu y trouver ce qu'il cherchait : roleplay, action, réflexion, ambiance... *Le leg d'Okawa* laissera visiblement des traces dans les mémoires.



*Ronny Bones*
*Merci à Mike pour les renseignements, entre autres*

## Les associations :

**- Les Enfants de R'lyeh**
Club de JDR et organisateur de GN
✉ : Les Enfants de R'lyeh, 6, rue Pasteur, 31700 Blagnac. - ☎ : 05 61 86 37 01 (Ann)

**- Incarna**
Club de JDR et organisateur de GN
☎ : 05 61 32 94 03
@ : asso_incarna@hotmail.com

## Calendrier des manifestations ! backstab

Pour vous faire connaître et annoncer vos manifestations, envoyez une description précise aux fédérations en prenant soin de mentionner la date, l'adresse, le code postal, le programme, les activités proposées, le prix d'entrée et les numéros de téléphone, adresses postales et électroniques où les lecteurs pourront se renseigner.
Les jeux de rôles grandeur nature, murder parties et autres week-ends médiévaux nécessitant généralement de s'inscrire plusieurs mois à l'avance, veillez à annoncer vos manifestations suffisamment longtemps à l'avance, de façon à ce que les lecteurs ne soient pas pris de court.

**FÉDÉRATION BELGE**
Calendrier des manifestations
c/o Bernard Baras, 67 rue Durieux
B-5001 Belgrade/Namur
Tél : (0032) 81-74-03-64 - fbjs@bigfoot.com

## Les Fédérations




Calendrier des manifestations
c/o Nicolas Stampf, 134 rue Louis Rouquier
92300 Levallois Perret
Tél : Laurent : 01 40 25 04 23
Tél : Nicolas au 06 14 98 86 20
contactffjdr@club.voila.fr
🌐 http://www.ffjdr.org/ressources/calendrier/

Calendrier GN
16 rue les Linandes Vertes
95000 Cergy Préfecture
Tél : 01 30 75 01 64
secretariat@fedegn.fr 🌐 www.fdgn.org




**Date limite de remise des annonces : le 14 septembre**

# Mags & Zines

**Voici une nouvelle cargaison de fanzines, pas forcément tous récents, excusez votre serviteur que les vacances ont rendu fainéant (c'est pas le rédac' chef qui dira la contraire...). Avec cette nouvelle rentrée, j'espère qu'une nouvelle floraison de fanzines va voir le jour. N'hésitez pas à nous les envoyer, nous nous ferons une joie de les présenter.**




Le numéro cinq du **Hobbit Fataliste** nous propose pour une somme modique (8 F) un unique scénario *Mage : L'Ascension* intitulé *Fell on black days*. Les joueurs vont devoir se rendre à Seattle car une connexion a été établie entre la Chantry et un Node, et la Quintessence de la Chantry est en train d'être pompée en direction de ce Node. Les joueurs vont donc devoir trouver qui a établi ce lien. Une idée intéressante et un scénario qui va permettre à vos joueurs de découvrir l'univers des vampires et des garous.

**Le Hobbit Fataliste** n°5, 8 F - Contact : Gwenaël Houarno - Le Hobbit Fataliste, 48, rue des meuniers, 91360 Épinay/Orge
E-mail : gwenael.houarno@free.fr




**Franc-Rêveur** a changé de formule pour le numéro 16. Après une petite partie consacrée aux news ainsi qu'un billet d'humeur, le meneur trouvera deux scénarios long format, l'un pour *Rêve de Dragon* se divisant entre la description de l'univers où se situe l'aventure et le scénario en lui-même, l'autre pour *L5A* qui se déroule sur l'Île des Trois Chênes - une enquête intéressante... À noter que ce dernier a été primé lors de la convention 2000 de Grenoble. Enfin, on a droit à une aide de jeu consacrée aux Giovanni pour *Vampire : La Mascarade*. On retrouve également le feuilleton *LandStalker*. Un fanzine agréable à lire.

**Franc-Rêveur** n°16, 30 F - Contact : Franc-Rêveur, c/o D.Figuet, 15, rue Amable Matussière, 38100 Grenoble
🌐 : www.france-asso.com/domf/



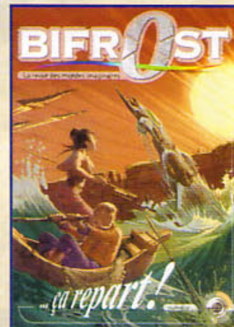

**Les Érudits de l'Ambigu**, le fanzine consacré à *Hero Wars* et au monde de Glorantha, nous présente son numéro 2. Au sommaire plusieurs scénarios et aides de jeu. On découvre le clan Marthiod, membre de la tribu des Culbréas (voir le premier numéro), accompagné d'un scénario nommé *La Catapulte* où cette tribu intervient. On découvre le culte de Gustbran ainsi qu'une aide sur les forgerons. Enfin, ce fanzine présente le marché praxien, accompagné d'un scénario. Sinon, on retrouve les aventures du canard Danold ainsi que la chronique des Gwandor. Une bible pour les fans de Glorantha.

**Les Érudits de l'Ambigu** n° 2, 30 F - Contact : Nicolas Perpere, 15, rue du 25 août, 92340 Bourg la Reine - E-mail : erudits@free.fr



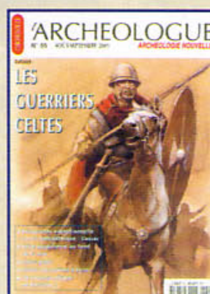

Toujours fidèles à leur rythme de parution, **Le Ronin** n°9 et n°10 sont parus courant juillet et août. Le numéro 9 nous présente un scénario dont l'action se déroule durant une cour d'hiver. On y découvre le Temple des Cinq Gardiens, qui abrite une ancienne prophétie funeste pour le destin de l'Empire. Sinon ce numéro revient sur l'École de Sodan-Senzo de la famille Kitsu. Pour finir, le lecteur découvrira une petite chronique de films susceptibles d'être des inspis pour *L5A*. Quant au numéro 10, il s'ouvre sur une présentation d'armes allant du Kirutonfa au Hikugenko, suivie d'un article sur les Protecteurs, des Ronins qui luttent contre les abus de pouvoir. Enfin, le meneur découvrira une aide de jeu sur les armes des paysans et leurs techniques de combat. Pour finir, un scénario intitulé *La Vengeance* du Fantôme. Un fanzine utile pour tous les fans de *L5A*.

**Le Ronin** n°9 et 10, 12 F pièce (frais de port : 4,20 F pour un numéro, 8 F pour 2 à 4) - Contact : Romain d'Huissier, 7, place de Lattre de Tassigny, 51100 Reims.




**Bifrost** revient après une absence due à des problèmes avec leur distributeur. Plusieurs changements au programme : **Bifrost** redevient un trimestriel et proposera un hors série par an. Une plus grande part sera faite aux romans au détriment de la BD. Pour le numéro 23, les lecteurs vont découvrir un auteur américain du nom de Bruce H. Rogers et rencontrer Andréas Eschbach. A noter un excellent dossier consacré à Stéphane Wul. Espérons que les soucis qui ont accablé **Bifrost** soient désormais du passé.

**Bifrost** n°23, 50 F - Contact : Bélial', 6 rue Charles Lefèbvre, 77210 Avron/Fontainebleau.




Nous parlons rarement de revue archéologique, mais **L'Archéologue** n°55 propose un dossier intéressant consacré aux guerriers celtes. Certes tout en restant professionnel ce dossier est instructif et peut s'avérer utile pour les amateurs de jeux historiques.

**L'Archéologue** n°55, 39 F - disponible en kiosque.

*Olivier "Tower" Collin*
*E-mail : hardchem@hotmail.com*




# Les gagnants du CONCOURS POLARIS

backstab 31

1er lot (la gamme complète de Polaris, plus les romans) : Samia Sahri (51)

Du 2e au 5e lot (les romans Polaris parus dans les éditions Onyx) : Arnaud Gaudin (35), Alexis Stacke (75), Christophe Eckenfels (68), Stéphane Idczak (67).

Les gagnants recevront leurs lots dans le courant du mois d'octobre.

# Le Grand concours

## CALL OF CTHULHU ÉDITION SPÉCIALE "20E ANNIVERSAIRE"

Ce concours n'a qu'un seul lot, mais de taille. Un collectionneur fou de *L'Appel de Cthulhu* va ainsi pouvoir gagner un exemplaire de l'édition spéciale vingtième anniversaire, en anglais, tirée seulement à 3000 exemplaires. Ce livre de règles, superbement présenté, est la version corrigée et améliorée de l'édition 5.5. De quoi perdre un peu de Santé Mentale chaque jour, pour longtemps...

## ...Cthulhu

**1. Quelle est la date de naissance de H.P. Lovecraft ?**
- 10.000 éons avant notre ère
- 1890
- 1977



Avec backstab &




**3. Comment se nomment les serviteurs de Cthugha ?**
- Les Vampires de feu
- Les néo-borborymes
- Les Tricératops

**2- Combien de formes différentes peut adopter Nyarlathotep ?**
- 7
- 666
- 1000

Ronny Bones - "Perdu dans le Museum d'Histoires Surnaturelle" - Éditions Placard - août 2001.

Pour gagner, une seule solution : Répondre correctement aux 3 questions (le gagnant sera tiré au hasard parmi les bonnes réponses) sur le bulletin ci-dessous et le renvoyer à Backstab - Concours - 29/31 rue Chaptal 75009 Paris

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville :
Téléphone :
E-mail :

1 :
2 :
3 :










Présente

# Les Secrets de Kalimsshar

"Il faut vivre
pour craindre
la mort..."

Kalimsshar



